playstation · playstation 2 · dreamcast · nintendo 64

playtime!

2001. április Ára: 1288 Ft



A2 poszter:
LEGEND OF THE DRAGOON
DEAD OR ALIVE 2

teszt:
TUROK 3
... és harmadszor is kihalnak a dínók

teszt:
A (LÓ)ERŐ LEGYEN VELED !
F-1 hegyek, motorostalálkozók

DOA 2 HARDCORE Vs TEKKEN TAG TOURNAMENT

28 játékteszt!

DARKSTONE (PS) • MEGAMAN X5 (PS) • NBA HOOPZ (PS) • ONI (PS2) • UNREAL TOURNAMENT (PS2) • MOTO GP (PS2) • THEME PARK WORLD (PS2) • PHANTASY STAR ONLINE (DC) • OMIKRON: THE NOMAD SOUL (DC) • SEGA GT EUROPE (DC)

FORMULA ONE 2001 • PROJECT EDEN • CRAZY TAXI 2 • WORMS WORLD PARTY • STUPID INVADERS • MUNCH'S ODDYSSEY

playtime! előfizetési akció!

Reméljük, hogy újságunk megnyeri a tetszésedet, és a 2001. év előttünk álló hónapjaiban is tudsz arra szakítani időt, hogy két kemény Gran Turismo- vagy Soul Calibur-parti között elugorj velünk egy vidám körutazásra a legújabb konzoljátékok birodalmába. Mivel lestrapált kontrollereid pótlása nyilván jelentős összegeket emészt fel, jó ötlet lehet, ha már most megkezded a takarékoskodást és élsz kedvezményes előfizetési akciónkkal. (Az előfizetés részleteit keresd a levelezőlapon.)

Mivel szörnyű a tudat, hogy sokaknak unatkozva kell kibekkelnie a következő Playtime! megjelenéséig hátralévő időt, azt a megnyugtató megoldást eszeltük ki, hogy azon olvasóink között,

aki április 15-ig egy évre előfizet magazinunkra
30 db PlayStation-játékot sorsolunk ki

az alábbiak közül. Reméljük mihamarább gazdára találnak – már nagyon unjuk kerülgetni őket! (Előző számunk nyerteseit márciusi számunkban találjátok!)







playtime! hűség akció!

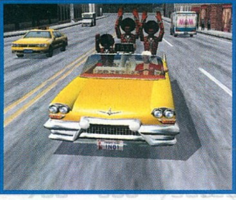
Mivel roppantul élvezzük régi ismerőseink társaságát, úgy gondoltuk, hogy ünnepélyes alkalmakkor meglepjük őket valami apróssággal. Az előfizetési levlapot tartalmazó kartonon minden hónapban egy-egy képrészletet talál az éles szemű megfigyelő. A képrészletek minden harmadik hónapban egy nagyobb kép egynegyedét teszik ki, amelyeket címünkre visszaküldve az alábbi kegytárgyak boldog tulajdonosa lehetsz:

3 db képrészlet: Playtime! kulcstartó
6 db képrészlet: Playstation-kabát matricából
12 db képrészlet: Playtime! póló



A pólók nyerteseinek addigra már nyilván összeáll a kép. Egyiküknek elég nagy mázlija van, ugyanis a szerencsés befutók között kisorsoljuk a fotómodellt. A versenykedv serkentésére annyit elárulhatunk, hogy ezt a fentebb látható kékesfekete bébit is pont ugyanúgy hívják, mint sorsolásunk tárgyát...



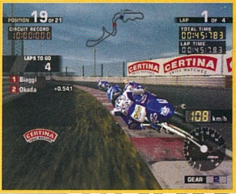

Crazy Taxi 2
20. oldal


C-12: Final Resistance
30. oldal

Oni
46. oldal




Tekken Tag Tournament
50. oldal

Moto GP
54. oldal



Turok 3
70. oldal


Phantasy Star Online
58. oldal

Sziasztok!

„Örömmel köszöntjük a játékkonzolok minden megszállott rajongóját a Playtime! legújabb számában. (Meg a nem megszállottakat is – lényeg a rajongás!) Pont.“

A játékfrontról jelentjük, hogy a remek C-12 megjelenése ellenére folyik tovább csendesen a PlayStation haldoklása, pontosabban a stafétabot átadása nagyobb testvérének. Ennek örömére, és a múltkori ígéretünk beváltásaképpen, megkezdjük a PS2 játékok tesztelését. Mivel az októberi európai megjelenés óta akadt néhány nagy hal a hálóba, a következő két hónapban egyaránt tesztelünk vadonatúj (pl. Oni) és néhány hónapos (pl. istencsászár Tekken Tag Tournament) PS2-játékokat is.
Játéktesztet írni alkalmasint nem túl kellemes elfoglaltság, különösen ha a teszt tárgya “Miért pont nekem kell ezzel a shittel...” kezdetű nyomasztó gondolatokat ébreszt a tesztelőben. Kicsiny csapatunk úgy döntött, hogy gondolnunk kell az olvasóink között levő mazochistákra és a büntetőtábori alkalmazottakra is, ezért rovatainkat egy “Süllyesztő” nevű újvendéggel bővítjük, amelyben a TÉNYLEG nagyon rossz játékokból kötünk helyre kis csokrot minden hónapban. Témában szemlátomást nem lesz hiány...
Jó szórakozást!

Köszi, hogy megvettél bennünket most is:
PlayTime! Team



NEWS

Hírek 6-11
Moto Gp bajnokság 12

PREPLAY

X-men: Mutanat Wars 14
Sea-doo Hydrocross 15
Formula One 2001 16-17
Project Eden 18
Baldur's Gate Dark Alliance 19
Crazy Taxi 2 20
Worms World Party 21
Headhunter 22
Stupid Invaders 23
Indiana Jones 24
Scooby Doo 25
Tigger's Honey Hunt 26
Malice 27
Oddworld: Munch's Odyssee 28

PLAYTEST

C-12 30-31
Darkstone 32-33
Ford Racing 34-35
Castrol Honda Superbike 36-37
Championship MotoCross 2001 38-39
Warm Up! 40
NBA Hoopz 41
Equestriad 2001 42
Starsweep 43
Megaman X5 44-45
Oni 46-48
Unreal Tournament 49
Tekken Tag Tournament 50-51
Dead or Alive 2 52-53
Moto GP 54-55
Theme Park World 56-57
Phantasy Star Online 58-59
Omikron: The Nomad SOul 60-61
Typing of the Dead 62
F1 Racing Championship 63
Sega GT Europe 64
F1 World Grand Prix 2 65
Charge and Blast 66
Championship Pro Surfer 67
Bang! Gunship Elite 68
Space Channel 5 69
Turok 3 70-71
Mickey's Speedway USA 72-73

PLAYTIPP

C-12 80-87
Darkstone 88-95
Turok 96-105



PLAYNEWS 04

Hundred Swords

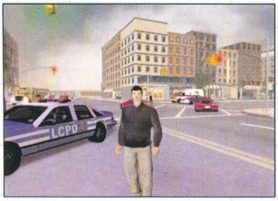
DC

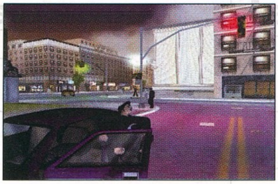
Típus	Stratégia
Fejlesztő	Smilebit
Kiadó	Sega
Megjelenés	2001. első fele (NTSC)



A Conflict Zone mellett egy másik játék is versenyben van a stratégiát kedvelők kegyeiért, mégpedig a a fantasy környezetben játszódó Hundred Swords. A játékban négy királyság színeiben küzdhetünk, természetesen mindegyikben eltérő egységekkel, varázslatokkal és különlegességekkel szolgál. Az egyjátékos mód mellett az igazi érdekességet az internetes játék lehetősége jelenti – ezt négyen is nyomhatjuk (bár a kábelmodemet ez a játék sem támogatja). A grafika egészen hihetetlenre sikerült, ráadásul a kamerát forgathatjuk is csapataink körül – igazi mestermunka, nemhiába, a Jet Grind Radio készítői vannak e mögött a játék mögött is. A program Japánban már megjelent, de valamiért a Sega nem siet angol nyelven is kiadni...

Grand Theft Auto

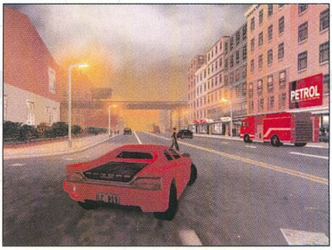




Végre megjelentek az első képek a fantasztikus GTA-sorozat harmadik részéből. A fejlettebb gépekhez persze fejlettebb játékok – legalábbis grafikájában fejlettebb – dukálnak, így az új gengszterjáték is a 3D-jegyében készült el. Kedvenc városunk, Liberty City ismét bűnbandák kereszttüzébe kerül, nekünk kell dönteni, hogy kiket támogatunk; szimpatikusabbnál szimpatikusabb csoportok várják, hogy melléjük álljunk: oroszok, kínaiak, no és persze a jó öreg olaszok. A játék grafikája igazán megdöbbentő – az egész hatalmas várost bejárhatjuk korlátozás vagy töltögetés nélkül. Ami viszont elszomorító, az az, hogy multiplayer-módot nem terveznek beépíteni. A PS2-, és az Xbox-verzió között semmilyen különbség nem lesz.

Típus	Autós akció
Fejlesztő	DMA Design
Kiadó	Rockstar Games
Megjelenés	2001. ősze

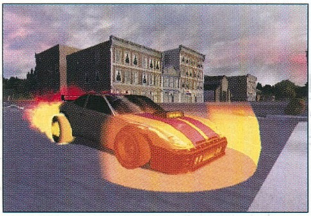
PS2/Xbox





Rumble Racing

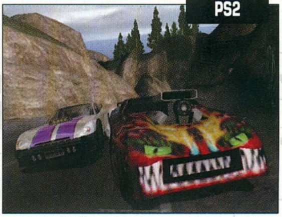




A tavalyi Nascar Rumble nevű őrült autóverseny (nem hivatalos) folytatása nemsokára megjelenik PS2-n. A program nagyon távol áll a Gran Turismo által fémjelzett irányzattól, sokkal inkább óvodások matchboxozására emlékeztet egy futam – hatalmas ütközések, repülő járművek, valamint különféle felvehető bónuszok jellemzik az őrült futamokat. Az autók sem igazi járgányok másai, hanem a fantázia termékei – lángoló jármű és felturbózott kisteherautó is megtalálható köztük, összesen 35 féle közül választhatunk. A pályák sem igazán a Nascar ellipszis alakú arénáit ábrázolják, hanem elágazásokkal tarkított hegyes-völgyes tájakat. A különösen őrültek számára néhány olyan pályát is megalkotnak a készítők, ahol nem a célbajutás a feladat, hanem minél fantasztikusabb és veszélyesebb trükkök bemutatása. Bár a grafika nem tűnik különösebben elragadónak, az egyedisége azonban sok jót jelenthet.

Típus	Autós
Fejlesztő	Electronic Arts
Kiadó	Electronic Arts
Megjelenés	2001 nyara

PS2



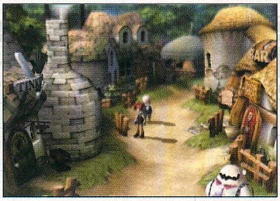
The Devil & I

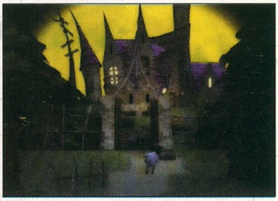


DC

Az új Sony konzolon még nem jelent meg valamirevaló RPG. Az első ilyen játék a Dark Cloud lesz, de ezt még áprilisban követi – persze csak Japánban – a fura című Devil & I. A játék stílusa egészen egyedi, a grafikája teljesen olyan, mintha egy rajzfilmet néznénk, a történet és a hangulat viszont elég komor lesz. A játék hőse egy fiatal fiú, aki – ahogy azt megszokhattuk – véletlenül kerül bele az események sodrába: nővérét megátkozták, és neki megmentéséért alkut kell kötnie egy ördöggel, a fajtáját meghazudtolóan kedves Stannal. Stan azt kéri az átok feloldásáért, hogy hadd legyen ő a fiú árnyéka, és hogy öljék meg néhány ellenségét. A fiúnak muszáj belemennie az alkuba – elindul a kaland. A harcrendszer a Final Fantasy-kra emlékeztet: 3 karakter, ATB-rendszer, véletlenszerű csaták. Ilyen érdekes játék ritkán akad a horgunkra, igazán siethetnének a fordítással.

Típus	RPG
Fejlesztő	Sony
Kiadó	Sony
Megjelenés	2001. második félév

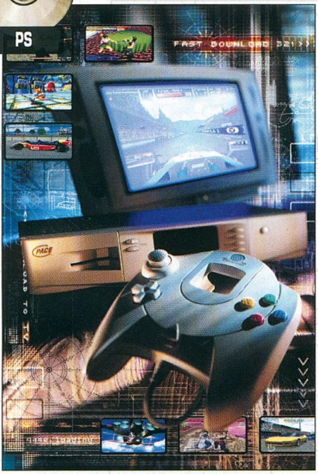




A Dreamcast lelke tovább él!

Amint arról már mindenki értesülhetett, a Dreamcast napjai meg vannak számlálva: a Sega távlati tervei között nem szerepel hardvergyártás. Hanem ez még nem biztos, hogy a platform halálát jelenti! Ugyanis a Pace Micro Technology arra készül, hogy a játékkonzol szívét egy másik gépbe ülteti át. A Pace egy a videó-bizniszben érdekelt cég, és a Dreamcast belsejét a jövőre megjelenő, forradalmian új, digitális TV-vevőkészülékébe kívánja beépíteni. A digitális televíziózás vagy ahogyan sokan aposztrofálják: az„interaktív televíziózás" a következő lépés a televíziózás történelmében: a jövőben nem lesz olyan, hogy például lemaradunk a kedvenc sorozatunkról, vagy showműsorunkról, hiszen az adás bármikor visszakereshető, előre/hátra pörgethető, le is pauzálható, mi több: azt is megtehetjük, hogy több csatornáról veszünk fel egyszerre. Az új vevőbe egy 40 GB-os winchester lesz beépítve, amire bizony fér videó-anyag bőven, de ami különleges: még játék is mehet rá – hála a Segával való együttműködésnek. A megfelelő adásra kapcsolva átnézhetjük, milyen Sega játékok vannak a piacon, rövid videókat tekinthetünk meg róluk, majd ha valamelyik megnyerte a tetszésünket, letölthetjük az adott játék demo verzióját (ez maximum három percet vesz majd igénybe), avagy kikölcsönözhetjük a teljes játékot korlátozott ideig. (A kölcsönzési díj mértéke, és a fizetés módja a csatornát üzemeltető szolgáltatótól függ majd.) De természetesen a készülék nem csak a letöltött cuccokat játssza le, hiszen lesz benne DVD-lejátszó, meg minden, ami a videózáshoz kell a 21. században. A gép tehát nagyon sok szolgáltatást fog biztosítani, már csak az a kérdés, hogy vajon az időközben megjelenő új játékkonzolok mellett mekkora csáberőt jelent majd a viszonylag elavult Dreamcasttal való kompatibilitás. Egyáltalán: vajon nyereséget tud-e majd termelni abból egy csatorna, hogy Dreamcast játékokat, illetve azok demoit biztosítja – merthogy még egyetlen céggel sem született ilyen jellegű megállapodás. Persze még korai lenne ítélkezni: azt sem lehet kizárni, hogy az új gép fogja felturbózni a Dreamcast piacot. Majd meglátjuk.

PS





Planet Harrier

DC

A régi játékok sokkal jobbak voltak, mint a mostaniak: mondogatják egyesek, és a játékfejlesztők szemlátomást odafigyelnek a szavukra, hiszen egyre-másra jelennek meg felújított, avagy újra feldolgozott játékok. Bár régen volt már 1985, a Space Harrier valószínűleg még mindig élénken él sok-sok – azóta már felnőtt – játékos emlékezetében: nekik kedveskedik most a Sega a Planet Harrierrel. Yu Suzuki mester alapműve természetesen 3D-s környezetbe lesz áthelyezve, de alapjában véve minden marad a régiben: jetpackes hősünket hátulról látjuk, s villámgyorsan jönnek szembe a tereptárgyak, amiket kerülgetni kell – no és persze az ellenség is közeledik szép számmal, elvégre egy lövöldözős játékról van tulajdonképpen szó. A játékban négy karakter közül lehet majd választani, melyek mindegyike más speciális fegyverrel rendelkezik – persze az olyan dolgok, mint a sorozatvető és a célkövetős rakéta, mindegyikük alapfelszereléséhez hozzátartozik. Legfőbb újdonság a kétjátékos mód lesz, ahol egymással kooperálva speciális támadásokra lesznek képesek a játékosok. Egyelőre még csak a japán játéktermekbe szánják a dolgot, de igen valószínű, hogy lesz belőle Dreamcast verzió is.





Looney Tunes Sheep Raider

PS

Újabb rajzfilmsztárok vállaltak videó-játékban szerepet. A Bolondos Dallamokban látható a mulattató mese a birkáról, a kutyáról, és a farkasról: nos ezek a hősök bukkannak fel majd az Infogrames játékában. Aki már látta a rajzfilmet, nyilván sejti, miről is fog szólni a dolog: természetesen birkákat kell lopni. Ralph, a farkas szerepét kapjuk meg, aki igencsak hasonlít a rokonára, a Prérifarkasra (leszámítva az apróságot, hogy ő a rajzfilmben némileg szószátyárabb fickó), hiszen ő is hasonlóan furmányos trükköket próbál alkalmazni a préda – esetében a birkák – becserkészéséhez. Jóllehet – és ezzel tulajdonképpen folytathatjuk a párhuzamot – mindahányszor felsül, hiszen a nyáj körül éberen őrködik Sam, a juhászkutya. Hogy a játékban több sikerrel járjon a szerencsétlen farkas, agyafúrt terveket kell majd kidolgoznunk, ügyesen kell lopakodnunk, illetve a Bolondos Dallamokból már jól ismert ACME gyár speciális eszközeit kell bevetnünk. Rajzfilmszerű grafika és humoros jelenetek jellemzik majd a játékot: ennyit már most biztosan lehet tudni.





Kiadó	Infogrames
Fejlesztő	Infogrames
Stílus	Ügyességi
Megjelenés	2001. június

Virtua Fighter 4

PS2

Újabb információk és képek jelentek meg a Virtua Fighter 4-ről. A játéktermi verzió nemsokára megjelenik a Japán játéktermekben, és a PS2-féle változat is már úton van. A játékban benne lesz minden eddigi karakter, és természetesen néhány új versenyzőt is köszönthetünk – egészen pontosan kettőt. A karaktereknek kétféle ruházata lesz; ami érdekesség, hogy ezeket nem választhatjuk ki, hanem attól függ, hogy harcosunk melyikben fog pompázni, hogy melyik portba dugtuk az irányítót. Az nagyon jól hangzik, hogy a harmadik rész óta a sztori szerint 8 év telt el, és az időmúlás meglátszik a karaktereken is. A képek fantasztikusan néznek ki, ha a játék fel tud nőni a grafikához, akkor trónfosztás lesz a verekedős játékoknál – a Soul Calibur nyugdíjba megy.

Kiadó	Sega
Fejlesztő	Sega
Típus	Verekedős
Megjelenés	2001. második fele





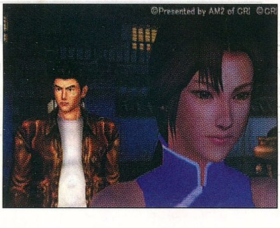






Shenmue 2

Kiadó	Sega
Fejlesztő	AM2
Stílus	F.R.E.E. (kaland)
Megjelenés	2001. Karácsonya



A Sega legnagyobb ágyújáról folyamatosan derülnek ki az újdonságok, ebben a hónapban is összegyűlt egy csokorra való. Az első változás az időgyorsítás lehetősége. Ha valakivel megbeszéltünk egy randevút, és nem akarunk addig császkálni a városban, amíg el nem telik az idő, akkor egy opció segítségével előre forgathatjuk az óramutatót. Az emberekkel szembeni kommunikáció is kibővül, a késztők azon igyekeznek, hogy mindenkinek legalább három-négy kérdést tehessünk fel, hogy így még inkább beleélhessük magunkat Ryo kalandjaiba. Az élethűség érdekében többféle állást is kipróbálhatunk, reméljük ezeket is feldobják olyan poénokkal, mint a korábbi targoncás-verseny. Az így megkeresett pénzre szükség is lesz, mert az élet sokkal drágább lesz Hong Kongban (a pletykák szerint Kína más részein is körülnézhetünk – az egyik képen egy kolostor látható), mint Japánban. Kisebb újítás továbbá, hogy a területek térképeit meg lehet venni boltokban, persze nem lesznek túl drágák, hogy megkönnyítsék a tájékozódást.

DC

Pro Pinball Trilogy

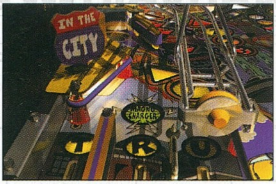
Kiadó	Empire
Fejlesztő	Cunning Developments
Stílus	Flipper
Megjelenés	2001. március 30.







Az Empire már régebb óta kényezteti a PC-tulajdonosokat a flipper-szimulációival, s ezekből úgy tűnik, most a Dreamcastosoknak is kijut – hamarosan három kitűnő flipperjük jelenik meg egy pakkban. Noha egyetlen videójáték sem fogja tudni 100%-ig visszaadni az igazi gépek hangulatát, a Pro Pinball sorozat igazán elismerésre méltó próbálkozás, talán a legjobb a maga nemében – az egyébként biztosan mellette szól, hogy olcsóbb és kényelmesebb otthon játszani, mint a játékteremben. Amolyan modern, „kalandos" flipperekről van szó, vagyis a golyó célba juttatásával kisebb történeteket játszhatunk végig, amiket a mátrixképernyőn követhetünk nyomon. A Big Race USA nevű virtuális asztalon Amerikán száguldhatunk keresztül-kasul, s tizenhat nagyvárosba látogathatunk el. A Fantastic Journey – amint a címe is mutatja – egy egzotikus utazásra invitálja a játékost: a Verne stílusában íródott forgatókönyv szerint hol föld alá, hol pedig víz alá kell leereszkednünk, hogy végül megállítsunk egy világuralomra törő diktátort. Végül a Time Shock – talán a legérdekesebb asztal – több idősíkban játszódik, s tulajdonképpen azok között kell rendet tennünk.





A magas felbontásban megjelenő asztalokra három különböző perspektívából van rálátásunk, s dolby sztereó muzsika biztosítja a játéktermi hangulatot. A készítők a lehető legjobban próbálták szimulálni az acélgolyó dinamikáját, sőt nem csak azt, hanem minden egyebet is. Például csakúgy, mint az igazi automatáknál, megvan az opció menü (ehhez a valóságban csak a gépek üzemeltetői férnek hozzá), ahol több dolgot is állíthatunk a játék nehezítése vagy könnyítése érdekében – hogy csak egy példát említsünk, szabályozhatjuk mondjuk a karok erejét. A Pro Pinball játékok más platformokon már bizonyítottak, úgyhogy aligha kell majd a DC-s verzióban csalódnunk – főleg, hogy erre a gépre tulajdonképpen nincs is vetélytárs.

DC



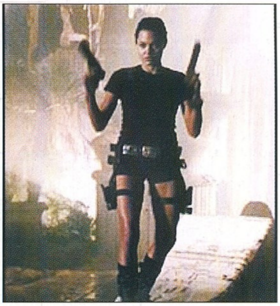
Sega hírek



Újabb hírek láttak napvilágot a nemrégiben tőkeinjekciót kapott cég házatájáról (Isao Okawa, a vezérigazgató a vállalat megmentésének érdekében tekintélyes részvénypakettjét a cég nevére íratta – a 84 milliárd jenes ajándék némiképp helyrepofozza a megtépázott Sega anyagi helyzetét). Az első hír, hogy a Segánál szinte raklapszámra burjánzanak a fejlesztői készletek, van ott minden, ami szem-szájnak ingere: PSX, PS2, Gamecube, Xbox, GameBoy Advance, sőt, még WonderSwan Colorohoz valók is akadnak. A PS2 és az Xbox fejlesztések már előrehaladott állapotban vannak, ami azt jelenti, hogy a fejlesztőmasinák már legalább fél éve megvannak. A Sega hasznot húz a Saturn viszonylagos amerikai és európai sikertelenségéből: az arra megjelent legjobb játékokat – amik a gép miatt nem lettek ismertek – átírják Playstationre (eredetileg GBA-ra akarták, de a kis gépben nem volt elég RAM a színvonalas átiratokhoz). Továbbá régi MegaDrive játékok nagy valószínűséggel a Bandai üdvöskéjére, a WonderSwan Colorra fognak megjelenni. Az első képek a GBA-s Sonicból napvilágot láttak; úgy néz ki, a Sega zökkenőmentesen váltott hardverkészítőből szoftverkészítővé. A hatalmas áresésnek köszönhetően (99.95 dollár) a Dreamcast eladások felülmúlták az utóbbi hetekben a vetélytárs konzolok eladásait, és a Phantasy Star Online minden eddigi DC-s eladási rekordot megdöntött Amerikában – már egy hónapja az értékesítési listák élén tanyázik. A Segához kapcsolódik, hogy egy Majesco nevű cég újra kiadja Amerikában a Game Geart, a Sega régi kézi konzolját, nagyon olcsón, hogy a GameBoy Advance elől elhódítson néhány vásárlót – hogy milyen sikerrel, az kérdéses, hiszen a Game Gear azért bukott meg, mert csak néhány órán át bírta egy adag elemmel, és a gépen semmit nem változtattak.

PS

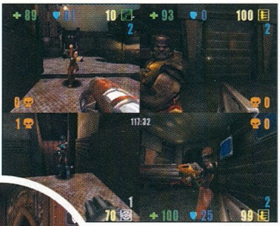
Tomb Raider film

Miközben az Eidos egyre vörösebb szemű renderhuszárai folyamatosan generálják a jövő konzoljainak Laráját, az filmforgatáson is peregnek az események. Az első hír, hogy napvilágot láttak Angelina Jolie első Lara-jelmezes képei. A kisasszony minden adottsággal rendelkezik, hogy eljátssza a nagykeblű poligonsztárt; aki odavan a sorozatért, az valószínűleg nem kevésbé lesz rajongója a filmnek. Még ki sem jött a film, az Eidos fejesei – tökéletesen bízva a produktum nyereséges jövőjében – bejelentették, hogy filmtrilógia készül, és egy nem publikus összeggel rá is tudták venni Angelina Jolie-t az azokban való szereplésre. A filmeket egyéves időközönként készülnek behurcolni a mozikba, tehát van időnk még lejátszani pár Tomb Raidert addig, amíg akár csak a második rész megjelenik.

Quake 3 Revolution

PS2





A földrengés nem kíméli meg a PS2-tulajokat sem, tavaszszal ugyanis megjelenik a Quake 3 az ő gépükre is, mégpedig Revolution alcímmel. A programot furcsa módon a Bullfrog (Dungeon Keeper, Theme Park World) portolja PS2-re, együttműködve az id Softtal. A legfőbb változás, hogy valami kerettörténetet gyúrnak a pályák köré, megpróbálják ezzel feldobni az egyszemélyes játékot – ez új pályákat jelent, esetleg átkötő animációkat, valamint azt, hogy a kiválasztott karaktereink szintet lépnek (!), fejlődnek. Ez persze kicsit furcsa, hiszen a Q3 eredetileg multiplayer-központú játéknak íródott, most ezt akarják megváltoztatni. A képek elég jól néznek ki (az eddigiek alapján a DC-s azért jobb volt), ám két hatalmas probléma is van a programmal. Az első, hogy nem lesz egér- és billentyűzet-támogatása, mert a Bullfrog elégnek tartja a kontrollert is a kezeléshez (ez persze már alapból betesz a játszhatóságnak). A másik probléma, ami talán ennél is nagyobb, hogy a multiplayer módot szinte primitív formára degradálják: az egyetlen játszható forma az osztott képernyő lesz, így négyen lehet játszani maximum. Hogy miért nem raknak bele link-kábeles lehetőséget, vagy neadjisten internetes játékot az valószínűleg örök rejtély marad. Olyanokat, mint letölthető pályák, modok, vagy a PC-s/DC-s verzióval való kompatibilitás már meg sem említünk – mind kimarad.

Kiadó	Activision
Fejlesztő	Bullforg
Típus	FPS
Megjelenés	2001. első fele

Army Men: Green Rouge

PS2

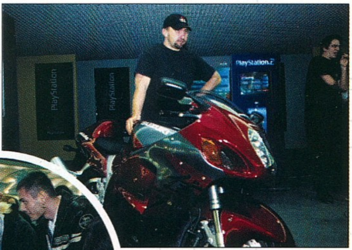
Az Army Men-sorozat már annyira szétágazó, hogy még egy igazi rajongó sem ismerheti ki magát köztük, ráadásul a számlálást az is nehezíti, hogy igen kevés Army-fan lakik ezen a bolygón. Persze valakinek meg kell vennie őket, különben a 3DO főnökei már sűrű agyvérzések között fetrengenének a földön. Nos, valahogy majdcsak eltűnik a boltokból a Green Rogue is, amiben fura módon nem Sarge-ot irányíthatjuk. Na persze, nem kell félnie az Örmi-híveknek sem, ugyanis az irányításunk alatt levű műanyagkatona Sarge génjei (?!) alapján épült fel. A történet kommentálása helyett nézzük meg a grafikát, ami finoman szólva „sem használja ki teljesen a PS2 hardverét". A táj kidolgozása egyenesen pocsék, remélhetőleg a képek még valami nagyon korai fázisból valók. A programot szinesítheti a kétjátékos mód, amikor ketten irthatjuk az ellent a 16 pályán keresztül mindenféle földi jóval (gépfegyver, rakéták, lángszóró).

Kiadó	3DO
Készítő	3DO
Stílus	Akció
Megjelenés	2001. tavasza



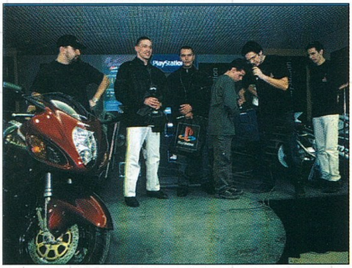
Moto GP bajnokság

Lassanként hagyománnyá válik, hogy havonta új PlayStation bajnokságon mérhetik össze tudásukat a Sony-rajongók. Ez februárban sem történt másképp: 24-én szombaton ismét tekintélyes mennyiségű ember gyűlt össze a Campona bevásárlóközpont nagyszínpadánál. Azonban most egy kicsit más volt a felállás, mint a korábbi rendezvényeknél (Gran Turismo2, This Is Football 2), hiszen már az új Sony-gépen, a PS2-n folyt a küzdelem. A játék, amivel mindenkinek a legjobbat kellett nyújtania, a frissen megjelent Moto GP volt, ami elősegítette azt, hogy mindenki egyenlő esélyekkel induljon. A PS2 ugyanis még nincs különösebben nagy számban elterjedve, a játék pedig a bajnokság előtt mindössze egy héttel jelent meg, így nagy gyakorlata még senkinek sem lehetett. Sokkal inkább számított, hogy kinek milyen az érzéke a versenyjátékokhoz. A Moto GP ugyanis egy profi szimulátor, amelyben átjönnek a dolgok a valós versenyből. Ezt egyébként alátámasztották a többszörös magyar bajnok vendégek is. Bitter Sándor gyorsasági motorversenyző néhány próbálkozás után versenyképes köröket futott. Akár a bajnokságban is megállta volna a helyét, pedig ezelőtt még nyilván nem próbálkozhatott a Moto GP-vel. Turán Frigyes pályaautóversenyző szintén gyakorlott játékos, ő azonban inkább – érthető okokból – az autóversenyeket kedveli. Ám nem vallott szégyent a motorosok közt sem, az ellene kiálló bátor jelentkezőt pillanatok alatt fél körrel lehagyta de aztán a cél előtt nagyon sportszerűen bevárta. A hangulatot növelték még a színpadon kiállított Suzuki motorok is, különösen a Hayabusa vonzott sok tekintetet. Ez a gép kb. 160 kiló és 170 lóerős, 2 másodperc alatt gyorsul százra. A motorsport és videojáték rajongók házigazdája Szabolcs volt, „Tokától Bokáig", aki az Est FM egyik oszlopos hangja. Ő maga is nagy motorrajongó, így valószínűleg a fent említett gépek látványa inspirálta, hogy a döntők közvetítésénél már-már Dávid Sándort idéző magasságokba emelkedett. A selejtezők persze folyamatosan mentek 4 gépen. A nevezés most is ingyenes volt, ám egy igen komoly szintidőt kellett teljesíteni, ami eleinte csak nehezen sikerült. A végére azonban mindenki belejött, és egymásnak adták a kontrollert a versenyzők a színpadi PS2-nél. A versenygépen már 3 körös futamban kellett bizonyítani és az elért helyezés számított. Mindezt persze a lehető legnehezebb fokozaton. A győztes csak az eredményhirdetés előtti percekben került sorra, bizonyítva a mondást: utolsókból lesznek az elsők.





A bajnok egy PSOne boldog tulajdonosává vált, a dobogósok pedig mindannyian Sony ajándékcsomagot kaptak benne játékokkal, pólóval, sapkával és természetesen PlayTime! előfizetéssel. Akik nagyon unatkoztak (volt ilyen?), azok számára PSOne játékok álltak rendelkezésre, a kicsiknek külön gyerekjáték szekcióval, amiből egyértelműen a táncszőnyeg volt a legnagyobb siker. A kitöltött nevezési lapokon a legtöbben gördeszka versenyt kértek a következő bajnokságra, így március utolsó szombatján a Grind Sessionben mérhetik össze erőiket a látogatók, ugyanitt a Camponában. Addigra reméljük jó idő lesz, hozhatjátok nyugodtan a gördeszkákat is.



A végeredmény:

helyezés	név		összidő	legjobb kör
1. hely	Bódis Dávid, Gyál	11	7.02.740	2.15.334
2. hely	Tély Krisztián, Budapest	13	7.09.470	2.17.942
3. hely	Takács Dániel, Taksony (és leggyorsabb kör)	14	7.11.682	2.15.312

Ki tudhatja a jövőt? Kézenfekvő a válasz: senki. Azért sejtéseink már vannak róla, szóval a Playtime! stábja egy kissé ingoványos talajra merészkedve ebben a hónapban is megpróbálja felderíteni, hogy mi kavarog a játékfejlesztők boszorkánykonyhájában rotyogó üstökben.

PREPLAY

A csillagokkal megpróbáljuk jelölni, hogy körülbelül milyen színvonalra számíthatunk:

- ★★★★★ Potenciális sikervárományos
- ★★★★ Reményteljes darab
- ★★★ Majd meglátjuk...
- ★★ Inkább nem kellene
- ★ Most állítsák le az egészet!

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Első ránézésre körülbelül erre számíthatunk. A remény hal meg utoljára...

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 50%

Azt persze nem árt mindig figyelembe venni, hogy ezek csak előzetes jövendölések!



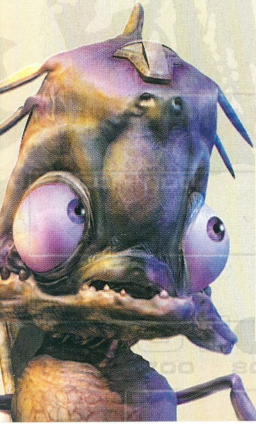
▲ Stupid Invaders



▲ Munch's Oddyssey

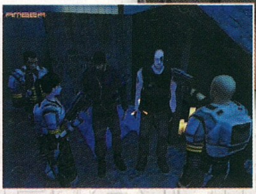
Tartalom

X-Men Mutant War (PS) 14
Sea-doo Hydrocross (PS/N64) ..15
Formula One 2001 (PS/PS2) 16
Project Eden (PS2) 18
Baldur's Gate Dark Alliance (PS2) .19
Crazy Taxi 2 (DC) 20
Worms World Party (DC) 21
Headhunter (DC) 22
Stupid Invaders (DC) 23
Indiana Jones and the Infernal Machine (N64) 24
Scooby Doo (N64) 25
Tigger's Honey Hunt (N64) 26
Malice (Xbox) 27
Oddworld Munch's Oddysee (Xbox) 28





▲ Crazy Taxi 2



▲ Project Eden



X-Menő játék

X-MEN MUTANT WAR

Playstation

Típus	3D akció
Kiadó	Activision
	www.activision.com
Fejlesztő	Matrix
Megjelenés	2001. ősze

Első benyomások

★★★ – **Majd meglátjuk...**

Láttunk már ilyet, nem is egyet; eddig még semmi különöset nem mutat

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 50%

Batman külföldön van, Superman éppen randevúzik, Captain America pedig már kicsit öregecske – a gonoszok pedig megint támadnak; vajon ki fogja ezúttal megmenteni a világot? Természetesen nem kell félni, pár szuperhős mindig van raktáron, ezúttal az X-Men csapat tagjai. Bátrak, erősek, elszántak és sosem adják fel – mi más kellene még?

Ezúttal is a gonosz mutánsok leghitványabbika, Magneto támadja meg a békés és emberszertő Amerikát (khm...), és csak mi menthetjük meg a polgárokat. Hiába rémisztő a túlerő, hiába tűnik úgy, hogy az elvetemült gonosztevők hordái győzedelmeskednek, nem szabad feladnunk a harcot egy jobb, szebb, békésebb jövőért. Ezzel a történettel kezdődik az Activision második X-Men játéka – és valljuk be, ha lesz még, az is valami hasonlóval fog indítani. A szoftvercégnek igyekeznie kell, ha még sok babért akarnak learatni friss licencükkel, ugyanis az csak a második mozifilm megjelenéséig biztosítja a jogokat, annak megjelenése után újra kell perkálni a súlyos dollárkötegeket. Az előző X-Men játék, a Mutant Academy annak ellenére lett hatalmas pénzügyi siker, hogy nem sok mindenben múlta (mondjuk is ki: semmiben sem) felül a koronázatlan királyt, a Tekken 3-at, ezért nem véletlen, hogy nem távolodtak el nagyon attól.

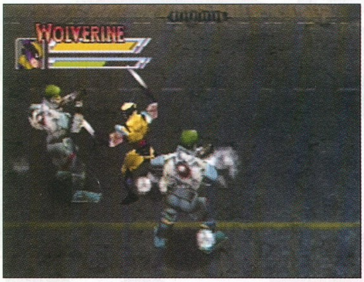




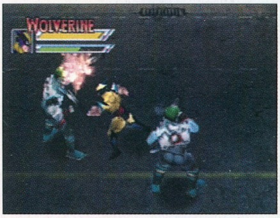
A Mutant Wars a mutáns akadémiával szemben nem egy egyszerű verekedős játék lesz, hanem egy mászkálós akció, a la Streets of Rage vagy Fighting Force. Ez azt jelenti, hogy az eddigi behatárolt mozgástérből kiléptünk az eggyel nagyobb méreteket jelentő szabadba, ahol vígan pofozkodhatunk, amerre csak állunk. A játékban Wolverine-t irányíthatjuk, akinek az lesz a feladata, hogy lecsapja a vele szemben haladókat. Természetesen ennyire azért nem lesz egyszerű a játék, hiszen a 12 hatalmas, kidolgozott pálya már elég elfoglaltságot nyújthat mindenkinek. Ráadásul ezek a pályák nem lesznek egyszerűen bejárhatóak; emitt utat kell robbantanunk, amott egy régi liftet kell működésre bírnunk, máshol meg ládatologigálással juthatunk előrébb. Ha jól teljesítünk – értve ezalatt a szívünknek nem kedves egyedek sikeres eliminálását, illetve a kellő számú titkos helyszín meglelését és bejárását – akkor Rozsomák mellett később akár más hősöket is irányíthatunk – Vadócot, vagy Küklopszot.

Egy szuperhős természetesen értéke felét sem érné szuper-, mega-, és gigatámadások valamint kombók nélkül, nekünk is részünk lesz ilyesmiben – Wolverine rengeteg módon tudja kifejezni tiszteletét az ellenfelek iránt, és ezek közé sorolhatjuk azt is, amikor kicsiny fémkörmöcskéivel valakit tokától bokáig felhasít, de a fociban piroslappal honorált "hátulról-kétlábbal-becsúszás" is szerepel a listán. Ezekre szükség is lesz, hiszen a játék során össze fogunk akadni (a közönséges bűnözők és született gyilkosok mellett) Sabretooth-szal és Mystique-kel is. A készítők ígérete szerint nem csak az ütlegelésen lesz a hangsúly – néha logikai feladatokat is meg kell oldanunk (reméljük nem lesznek bonyolultabbak a "van-egy-kulcs-és-egy-ajtó-jaj-mit-kell-csinálni"-nehézségnél), ami elég meglepő egy ilyen verekedős játékban.

A grafikára nem nagyon lehet panaszunk, a karakterek elég kidolgozottak, és a környezet is elmegy szódával. A zenéket állítólag híres zenekarok szerzeményei alkotják, legalábbis ez az Activision szándéka. Az őszi megjelenésig még van idejük tárgyalgatni erről – de akármi is lesz a végeredmény, lehet, hogy már késő lesz...egy évvel a PS2 amerikai/európai megjelenése után nem biztos, hogy nagy lesz a kereslet.









SEA-DOO HYDROCROSS

A sebesség nedves mámora!

PS / N64

Típus	Jetskiverseny
Kiadó	Vatical Entertainment
	www.vatical.com
Fejlesztő	Vatical Entertainment
Megjelenés	2001. március

Ugyan ki ne szeretné kipróbálni a legtöbb vízi sport euforikus érzését, főleg a jetskivel való öncélú száguldozás mámorát. Sajnos kicsiny országunkban erre nemigen nyílik korlátlan lehetőség, maximum a Balaton vizén repeszthetnénk veszettül, de szinte biztos, hogy rövid élvezetünk balesethez vezet. Talán egy csapat strandoló állná utunkat, vagy egy rövidlátó horgász csalija csapódna arcunkba, így viszonylag hamar elhagyna kalandvágyó kedvünk, tehát inkább a jó öreg PlayStation vagy Nintendo 64 elé kuporodunk, hogy szabadon hódoljunk a vízi sportok iránti mániánknak. Ehhez nyújt nekünk segítséget a Vatical Entertainment a hamarosan megjelenő Sea-doo Hydrocross című játékával, mellyel a szárazföldi puhányok is kipróbálhatják a vízi száguldás örömeit – anélkül hogy vizesek lennének. A Sea-doo Hydrocross nem lesz más, mint egy tipikus versenyjáték, ugyanazokkal a beállításokkal és lehetőségekkel, mint a hagyományos "szárazföldi" járművek esetében – csak épp vízen. Egy tipikus 3D-s pályaverseny, gyors és látványos. Az ilyen játékokkal egyedül az a bajom, hogy az esetek többségében a pályák csak első látásra nyújtanak élvezetet, kiismerésük pedig általában nem igényel különösebb koncentrációt – így némi fenntartásokkal viseltetek a játék iránt, bár az előzetesek alapján még nem akarunk korán ítélni, meg aztán ez teljesen szubjektív vélemény. Ami azt illeti, azért a Sea-doo Hydrocross esetében sikerült ötletes pályákat kitalálni: például a házi szörnyről elhíresült Loch-Ness, a csodálatos Velence, a kevésbé megnyerő párizsi csatornarendszer, vagy a jéghideg Antarktisz.



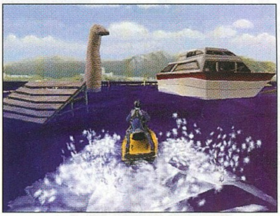
A versenyzéshez pedig a legjobb jetmodellek állnak rendelkezésünkre, mint például 2000 XR és a 2000XP, a Stand-Up, Evolution, és az Advance – a szakértőknek talán mondanak ezek valamit. A főmenüben választhatunk majd az irányítás nehézségi szintjét illetően, ahol a hagyományos arcade vagy a realistic módok közül mazsolázhatunk. Ez persze jó ötlet, csak a megvalósítás hagy még kívánnivalót maga után, ugyanis a realisztikus mód csupán annyit tesz, hogy valami baromi nehézkes és idegesítő lesz az irányítás. Mindemellett a grafika és hangok szép reményeket ébresztenek, de félő, hogy a Sea-doo Hydrocross mégsem lesz korszakalkotó játék. Majd elválik...

Első benyomások

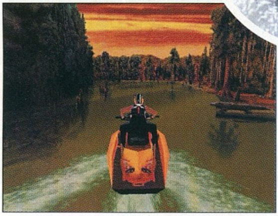
★★★ – Majd meglátjuk...

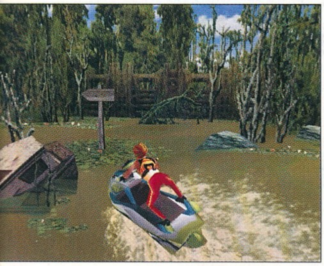
Aki szereti az ész nélküli versenyjátékokat, az biztos imádni fogja.

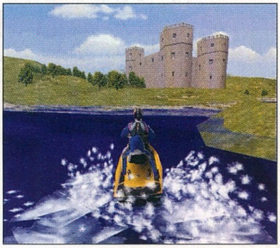
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 95%















Az idei epizód

FORMULA ONE 2001

Első benyomások

★★★★ – **Reményteljes darab**

Egy újabb F1 játék, jóllehet az előző részek után új élményt már legfeljebb csak az új pálya kínál.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 90%

Playstation

Típus	Autóverseny
Kiadó	Sony
	www.scee.com
Fejlesztő	Studio 33
Megjelenés	2001. április

A Sony immár hagyományt csinált abból, hogy évről évre mindig kijön az aktuális Forma 1 szezon megjátékosításával, aktualizálva a statisztikai adatokat és a játékban lejátszható futamokat a valósághoz. Nem volt ez másként a tavalyi évben sem: az év végén a kezünkben tarthattuk, pontosabban a PlayStationbe helyezhettük a Formula One 2000-et, amiben ugyebár már a Malajziai pályán kívül a legújabb helyszín, Indianapolis is szerepelt.

Meglepő módon még ki se játszhattuk magunkat a játékkal, és a Sony máris megküldte az újabb, immár 2001-es változat előzetesét. A gyorsaságból talán nem nehéz kikövetkeztetni: az alkotók vélhetőleg nem sokat szöszmötöltek vele. Jóformán csak annyit lehet észrevenni, hogy teljesen átvariálták a menürendszert, s most ikonok forognak minden egyes menüpontnál. Maga a játék amúgy maradt a régi. S hogy milyen is az a régi? Aki valamennyire is érdeklődik a Forma 1 iránt, és nem mostanában vette meg a Playstationjét, jól tudhatja: a Sony gépére eddig is a Studio 33 fejlesztette a legjobb és legszebb F1 programokat. A versenyautók szépen fénylenek, a terep eléggé részletes, s a két választható üzemmód jóvoltából az amatőrök és a versenymegszállottak is el tudnak szórakozni a játékkal. Az már más kérdés, hogy komolyabb konkurencia híján a Formula One sorozaton már évek óta nem szépítenek szinte semmit, gondolván ha úgy sincs nála jobb, akkor minek. Így történt ez most is, sőt talán a beterezett PS2 verzió miatt még nagyobb iramban folyhatott a munka – bár azt hozzá kell tenni, hogy a két verziót két különböző cég készíti.

A játék főmenüjében két alapvető üzemmódot találunk: az Arcade és Grand Prix módot. Előbbinél szinte a fűvön is ugyanúgy száguldozhatunk, mint betonon, majdhogynem soha nem csúszik meg az autó, s a szabályok is elég érdekesek. Pontokért (de nem világbajnoki pontokért) zajlik a küzdelem, melyekért később jobb, komolyabb járgányokat vehetünk – ugyanis kezdetben a leggyengébb kocsival kezdünk. Pontokért cserébe a már meglévő autónkat is fejleszthetjük, négy különböző jellemzőn javíthatunk. Mint látható, ez a mód eléggé elrugaszkodott a valóságtól. Más a helyzet a Grand Prix opcióval, melynél az eredeti versenyekhez hűen mehetünk egy teljes bajnokságot, egy különálló versenyen is indulhatunk, valamint ami új: van egy bizonyos Challenge mód is. Ahogy az a jobb szimulációknál szokás, a játékban tetszőlegesen határozhatjuk meg az időjárást, az ellenfelek tudását, és egyebeket – a vérmérsékletünkhöz, illetve a tudásunkhoz igazítva az izgalmakat. A Formula One 2001 mellesleg – csakúgy mint a legutóbbi epizód még a töltés képernyőjén is tartogat némi kihívást: kvízjátékot játszhatunk Forma 1-es témában – épp csak a Vágó Pista hiányzik.

Végezetül egy megjegyzés: a Formula One 2001 alighanem az utolsó tagja a sok éve megkezdett sorozatnak (persze most csak a PS egyről beszélünk), úgyhogy talán illett volna feltenni a koronát az egészre. A preview verzió alapján elmondhatjuk: ez nem történik meg. Noha PlayStation-ön nem nagyon találni jobb F1 játékot, csak azoknak fog vadonatúj élményt nyújtani, akik még nem játszottak a sorozat korábbi tagjaival.









Playstation 2

Típus	Autóverseny
Kiadó	Sony
	www.scee.com
Fejlesztő	Studio Liverpool
Megjelenés	2001. nyár

Mi sem természetesebb, mint hogy a Sony nem hagyja elsorvadni a legnevesebb sportjátékait a PlayStation egyes hardverével, hanem igyekszik a címeket átültetni PS2-re. Cseppet sem meglepő tehát, hogy hamarosan immár egy új generációs Formula One 2001-el játszhatunk. Ennek mi, azaz a játékosok rendkívül örülhetünk, elvégre ez esetben végre már nem csak a rajtszámok és a pilóták nevei változnak a korábbi részekhez képest, hanem egy vadonatúj Forma 1 szimulációt kapunk.

A játéknak még a logoján is ott virít, hogy hivatalosan licencelt termék, úgyhogy természetesen minden benne van, ami elvárható: az összes hivatalos pálya, beleértve Indianapolist is, a 2000-es idény eredményei mind, valamint az összes versenyző és istálló, melyek a 2001-es futamokon szerepelnek. (Például Montoya, Raikkonen, Burti, Panis, és a Minardi pilóták is.)



A PS2-es Formula 2001 már távolról sem hasonlít a 32 bites elődökre. Nem csak azért, mert a pályák sok ezer fénykép alapján páratlan élethűséggel lettek reprodukálva, hanem mert a játékmenet is nagyon megváltozott. Noha már a sima PlayStationös verziókban is volt úgymond szimulációs mód, azok meg sem közelítették azt, amit ebben a játékban tapasztalhatunk – gondolunk itt elsősorban az irányításra. A legtöbb játékban mesterkélten csúsznak meg az autógumik, amitől aztán alig érezni, hogy egy súlyos gépet irányítunk, melynek a tömege nem engedi bevenni az adott kanyart. A PS2-es formula One 2001-ben valahogy minden olyan természetes: a nagyon sima képfrissítésnek köszönhetően jól érzékelhetjük a sebességet, s az autó minden kormánymozdulatunkra valósághű módon reagál. Szemlátomást nagyszerűen tapadnak a gumik, s csak akkor csúsznak meg, amikor már tényleg eszelősen megyünk. A sebesség érzetéhez nagymértékben hozzájárul a remekül mozgatott pilóta is. Amikor pilótafülke fölé szerelt kameraállásból játszunk, jól látható, amint a centrifugális erő hatására emberünk feje csapódik ide-oda, illetve rázkódik az út egyenetlenségeinek köszönhetően, mi több: a kormány is rángat a kezében.

A játékmódokat illetően a következőket találjuk a főmenüben: van Quick Race, amivel nyomban egy menetet indíthatunk, van vezetési teszt, minek segítségével az autó beállításait tesztelhetjük (mert azt talán mondani sem kell, hogy állítgathatunk a műszaki paramétereken), aztán van a stopper elleni Time attack, ahol önmagunkat, pontosabban a legjobb időnk szellemkocsiját kell legyőznünk, van szokásos egyszeri menet, aminél egy különálló Grand Prix eseményeit játszhatjuk végig, és természetesen van bajnokság, melynél a 2001-es idényben kell igyekeznünk összeszedni a legtöbb bajnoki pontot. Ja és még van egy ún. Spectator mód, amit azért említek külön, mert ennél nem egy pilótát, hanem egy TV-s rendezőt alakíthatunk, s a gép irányította versenyzők játékát figyelhetjük mindenféle TV-s kameranézetekből.

Mint mondottam, a pályák kidolgozása remek de ettől függetlenül van egy kis szépséghibájuk: az alkotók csak az épületekre koncentráltak. Fura például, hogy Monacoban egy lélek sincs az utcákon, s csak a tribünökön látható tömörülés. A helyszíneken tehát minden épület a helyén van, csak épp az élet hiányzik közülük. Persze még nincs kizárva, hogy a végleges változatban ezen csiszolnak egy kicsit.

Az általunk tesztelt előzetes verzió még igencsak hiányos volt, ezért további konkrétumokat nem tudunk említeni. No persze majd megtesszük úgyis a játék tesztjében, hiszen már nem kell sokat várni, és miden PS2-tulajdonos rajthoz állhat.

Első benyomások

★★★★ – **Reményteljes darab**

A forma 1 rajongók kénytelenek lesznek átigazolni a „PS2 istállóhoz".

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

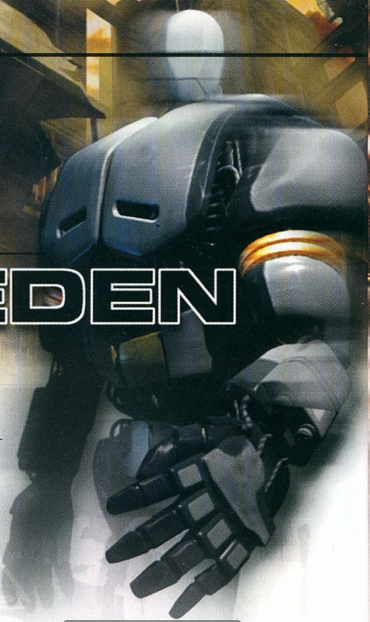
90%











Rendrakás az alvilágban

PROJECT EDEN

Playstation 2

Típus	Kaland / Akció
Kiadó	Eidos
	www.eidosinteractive.com
Fejlesztő	Core
Megjelenés	2001. szeptember (NTSC)

A Core-nál talán észrevették, hogy a Tomb Raider újabb és újabb részeivel – átütő siker ide vagy oda – nem lehet a végtelenségig etetni a népet. Lara kalandjai már kezdtek ellaposodni, úgyhogy épp ideje volt, hogy az alkotógárda végre valami merőben újjal rukkoljon elő.

A legújabb játékukban a túlnépesedett Földön járunk, egy olyan jövőben, ahol az emberiség jó része hatalmas megavárosokba tömörül. A gomba módra elszaporodott toronyházak az eget súrolják, s a jómódú városlakók már azzal sem fárasztják magukat, hogy a teendőik intézéséhez lefáradjanak a felszínre, hiszen az utak is a magasban futnak. A folyosókkal, alagutakkal, és kiszolgáló csatornákkal összekötött épületek kusza hálózata inkább egy óriási méhkasra hasonlít, mintsem emberek lakhelyére. A napfényből és a tiszta levegőből már csakis a gazdagoknak jut, a szegényebbek örök sötétségre vannak kárhoztatva: a lecsúszottak a városok lábánál, a mocsokban tengetik napjaikat. De még a nyomornegyedek alatt is létezik egy világ, ami még embertelenebb. A földalatti Alvilágot bűnözők és elvetemült szekták uralják, hétköznapi ember oda még véletlenül sem téved. Legfeljebb mérnökök és tecnikusok ereszkednek alá, amikor felújításokra, vagy az épületek karbantartására van szükség.

A Project Eden az egyik ilyen nagyvárosban játszódik. A Városi Rendfenntartó Iroda, más néven az UPA egyik négytagú elit kommandójának vezetése lesz a feladatunk, akiket általában a városban felmerülő komolyabb problémákhoz vezényelnek ki. A legújabb ilyen probléma, hogy az egyik húsüzemben valami gondok merültek fel a gépekkel, s miután leküldtek szerelőket, azok nem tértek vissza – semmi hír nincs róluk. Ezzel a hétköznapinak tűnő esettel egy csepet sem veszélytelen nyomozás veszi kezdetét…

A Tomb Raider után ismét az akció-kaland műfajban próbálkozik a Core: a hatalmas metropoliszban egyrészt nyomoznunk, másrészt gyilkolnunk kell. Az embereinket kétféle perspektívából irányíthatjuk: a Tomb Raiderben megszokott „követős" kameraállásból, illetve belső, FPS nézetből. Utóbbinál elég klassz, hogy nem csak a kezünket látjuk (mint az FPS játékokban általában), hanem végignézhetünk emberünk testén, és a figura real time árnyéka sem tűnik el. A játékmenet nagyban támaszkodik a különböző karakterek együttműködésére, amit megtehetünk egyrészt válogatva közöttük (sőt még irányítható robotokra is átválthatunk), vagy többjátékos módban csapatmunkával. Sok időt kell eltöltenünk logikai akadályok elhárításával, melyeknél nagy szükség van az egyes karakterek önálló munkájára, illetve tudására. Egyjátékos módban parancsokat is adhatunk a többieknek, úgymint kövessenek minket, és ehhez hasonló alapvető dolgok.

A Project Eden eredetileg egy PC-s fejlesztésnek indult, s csak időközben vált multiplatform játékká, de ezt nem igazán lehet majd észrevenni a végeredményen. A játékot működtető engine-t amennyire lehetett, a PS2 lehetőségihez optimalizálták. A textúrák minőségéből egy kicsit vissza kellett venni, ugyanakkor viszont a képfrissítés szigorúan tartja a 60fps sebességet, s osztott képernyőnél is elég tűrhetően 30 alá nem süllyed soha. No igen: az osztott képernyő… Hálózati lehetőség híján a PS2-es verzióban kénytelenek voltak ehhez az eszközhöz folyamodni, bár egy linkkábel segítségével el lehet majd kerülni.

A Core eme vadonatúj műve mind grafikailag, mind a játékmenetét tekintve eléggé szépen kidolgozott alkotás. Már csak az a kérdés, hogy a cég vajon képes-e megint egy új divatot teremteni.

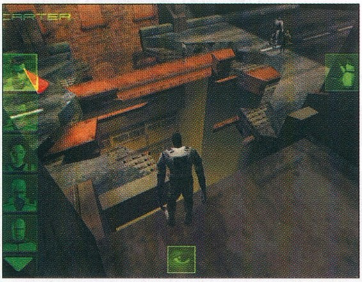
Első benyomások

★★★★ – **Reményteljes darab**

A Tomb Raider alkotói már többször bizonyították. Reméljük ismét hozzák a formájukat.

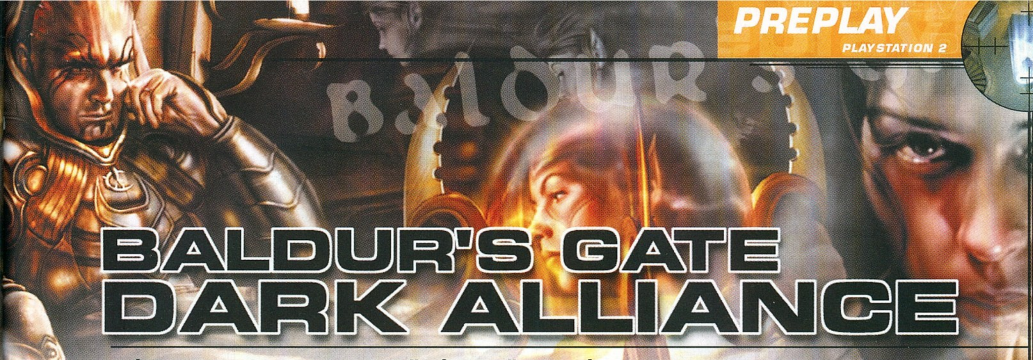
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 50%











BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

Fényesen ragyog a Sötét Szövetség

Playstation 2

Típus	RPG
Kiadó	Interplay
	www.interplay.com
Fejlesztő	Black Isle Studios
Megjelenés	2001. október

Aki próbált már szerepjátékot készíteni, tapasztalhatta, hogy a jól bevált receptek alkalmazása mennyire kétélű fegyver tud lenni. Egyrészt rendkívül hasznos, ha a játék bizonyos alkotórészeit nemes egyszerűséggel átvesszük előző munkánkból, ezáltal több időt és energiát fordíthatunk a többi elem kidolgozására, megreformálására. Másrészt könnyen közhelyessé válhat művünk, ha a kulcsfontosságú momentumok állandóan változatlanok maradnak.



A Baldur's Gate Playstation 2-re írt verziója, a Dark Alliance esetében valóban jól bevált receptről beszélhetünk, hiszen a PC-s program sikere mindent elsöpört. A történet – cseppet sem meglepő módon – a Forgotten Realms hányattatott sorsú világába kalauzol minket, ahol is a Kardöböl gyöngyszeme, Baldur's Gate városa körül zajló eseményekbe enged bepillantást. Hivatásos kalandozóként veszünk részt az egyre bonyolódó zűrzavarban, a Jó és a Rossz végeérhetetlen háborújában, miközben – ügyességünktől függően – azért nekünk is csurran-cseppen némi haszon. A D&D harmadik kiadásának klasszikus szabályrendszere szerint szerveződő cselekmény (mindenféle sunyi szörnyek lemészárlása, zsebpénzük elorzása, majd elköltése) élvezetes játékot ígér a stílus kedvelőinek. A Black Isle Studios csapata a jelenlegi verzió alapján a tőlük elvárt színvonalat teljesítették a fejlesztés során, a lehető legjobban igyekeztek kihasználni a platform képességeit. A grafika háromdimenziós, a hátterek aprólékosan kidolgozottak, és nagyon realisztikusak. Természetesen a szörnyekre és az egyéb objektumokra sem emelhetünk panaszt, a fáklyáknál, varázslatoknál alkalmazott effektekben pedig csak gyönyörködni lehet. A grafikai megoldásokkal harmonizálva, hangok és a muzsika is precíz munkáról tanúskodik.

A részletkérdések tökéletesítése mellett azonban jó néhány hiányosság is szerepel a listán. Lehet, hogy csak nekem ennyire irreálisan magasak az igényeim, de egy icipicit kevésnek tartom a jelenleg három választható kasztot (ember ranger/elf varázsló/törpe harcos), ennél azért nagyságrendekkel több lehetőség van a D&D-ben. A szerepjátékban alapvető fontosságú, hogy az adott világ lehető legtöbb jellegzetessége bemutatásra kerüljön, különben nagyon hamar kiismerhetővé, és tegyük hozzá, megunhatóvá válik. Remélem, e ténnyel a fejlesztők is tisztában vannak, és nem hagyják félbe a bővítési munkálatokat, és nem engedik megfertőzni művüket az RPG-játékok között manapság igen terjedő, Diablo nevű vírussal. (Egy kicsit vészjóslónak érzem, hogy a videoelőzetesben a Baldur's Gate elfelejtésére szólítanak fel.)

Attól sem vágtam magam hanyatt, hogy maximum két karaktert irányíthatunk, legalábbis az előzetes tervek alapján. A D&D egyik legnagyobb varázsa a csapatmunka, és hiba lenne ezt veszendőbe hagyni. Arról nem is beszélve, hogy mostanság a több játékos részvételének biztosítása már minimumfeltételnek számít a szerepjátékok körében, hiszen a csapból is ez a műfaj folyik.

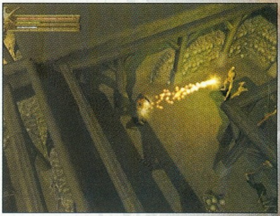
Első benyomások

★★★ – **Majd meglátjuk...**

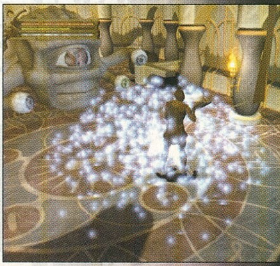
Legalábbis reménykedünk, hogy nem diablósodik el túlságosan.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 60%

Van azért még mit csiszolni, igaz még az idő sem annyira sürgető. Mindenesetre a Black Isle Studios neve elegendő biztosíték arra, hogy nem csak a grafika lesz lenyűgöző a játékban. Ezek után már csak reménykedni tudunk benne, hogy e cikkben már sokat emlegetett jól bevált recept tényleg a Baldur's Gate-et, és nem a Diablót jelenti majd...

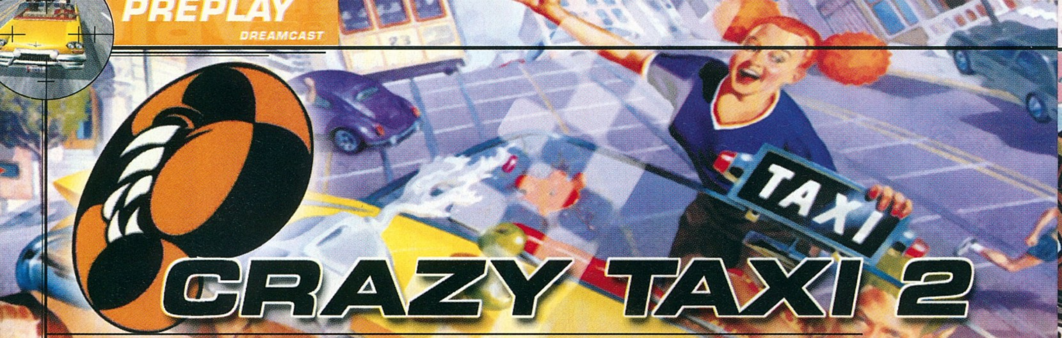












CRAZY TAXI 2

Brékó, brékó! Új utasok kilátásban!

Dreamcast

Típus	Autós akció
Kiadó	Sega
	www.sega.com
Fejlesztő	Hitmaker
Megjelenés	2001. július (PAL)

Első benyomások

★★★★★ – Potenciális sikervárományos

A játék első részét máig nem lehetett megunni, úgyhogy ez már csak a ráadás lesz.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 70%

Milyen is egy jó taxisofőr? Kedves, szolgálatkész, és a lehető leggyorsabban eljuttatja az utast oda, ahová kérik. Tavaly a Dreamcast-tulajdonosok kipróbálhatták, mennyire felelnek meg e szakma követelményeinek, hiszen a Crazy Taxiban nem mást kellett tennünk, mint egy személyszállító kisiparos munkáját elvégeznünk.

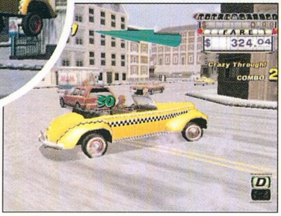
A jobbfajta konzolok szoftverválasztékában mindig akad egynéhány olyan cím, ami miatt már önmagában is érdemes az adott gép megvásárlására beruházni: a Dreamcast eddigi életében ilyen volt a Crazy Taxi. Pontosabban nem csak volt, hanem még most is az, hiszen egy olyan játékról van szó, amit ha orrvérzésig játszunk, akkor sem tudunk megunni. Az alapfelállás a következő: adva van egy jókora város, melyben minden sarkon akad egy figura, akinek valahol máshol van roppant sürgős dolga. A klienseket nem érdekli, miként juttatjuk őket a célba, egy a lényeg: időben megérkezzenek. Átgázolhatunk a parkokon, feldönthetjük a kerthelyiségek asztalait, s mehetünk az egyirányú utcában forgalommal szemben; nem számít, a rendőrség szerencsére nem zaklat minket. Minthogy egy játéktermi gép átiratáról van szó, nem kell holmi élethű tényezők miatt sem aggódni: a kocsi törhetetlen, úgyhogy lealázva a Duke fiúkat háztömbnyi hosszúságúakat ugrathatunk, sőt még a víz alatt is furikázhatunk, noha egyébként nyitott autóval közlekedünk. Az idővel való versenyfutásról, őrült száguldozásról szól a dolog: innen is a játék címe.

Nagyszerű hír, hogy ezt az őrületet hamarosan tovább fokozhatjuk. A Crazy Taxi 2-ben egy New York-szerű városba fogunk kerülni (az előző rész San Francisco utcáihoz volt hasonlatos), ami a valóságban ugyebár nem éppen az autósok álma, elvégre ez egy dolgot jelent: zsúfolt forgalmi dugókat. Egy őrült taxist persze nem kell félteni: a játék alkotói a második részben külön ugrató hidraulikát rendszeresítettek, így „áthidalva a problémákat" még több időt fogunk a levegőben tölteni – állítólag még akár a háztetőkre is felszökkenhetünk egy rövidebb út erejéig. A veterán Crazy Taxisok persze a régi trükköket is megtalálják: ahogy megszoktuk, nyomathatjuk a „Crazy Dash"-eket a jobb gyorsulás érdekében, a kényes kanyarokban meg a „Crazy Drift" kombóval csaphatjuk ki a kocsi farát. Az új részben – ahogy az el is várható – természetesen új kocsik lesznek. A négy régi sofőrt vadonatújak váltják fel: Hot-D, Slash, Iceman és Cinnamon. Persze a különböző karakterekkel másmás típusú autók járnak, ki gyorsabbal de nehézkesebbel, ki lassabbal de mozgékonyabbal dolgozik. A Cinnamon nevű hölgyike egy narancssárga cirkálót vezet, tipikus nagyvárosi csajszi. Hot-D egy jó öreg verdát mondhat magáénak, ami azonban csak kívülről klasszikus: belülről egy bivalyerős motor hajtja. Iceman járgánya még régebbi darabnak tűnik, de csillog-villog, őt magát pedig törzsi tetoválások díszítik. Végül Slash a legnormálisabb (mármint amennyire egy őrült taxis lehet): ő maga és a járműve is ránézésre teljesen átlagosnak mondható.



A játékmenetben a legnagyobb változás, hogy most már nem csak magányos utasokat vehetünk majd fel. Ráadásul nem csak hogy megtelik a hátsó ülés, de – csakúgy mint a való életben – a társaságokon belül nem mindenki egyazon helyre igyekszik. A nagy lóvét ilyenkor csak úgy akaszthatjuk le, ha gyorsan kigondolva a helyes útvonalat mindenkit célba juttatunk.

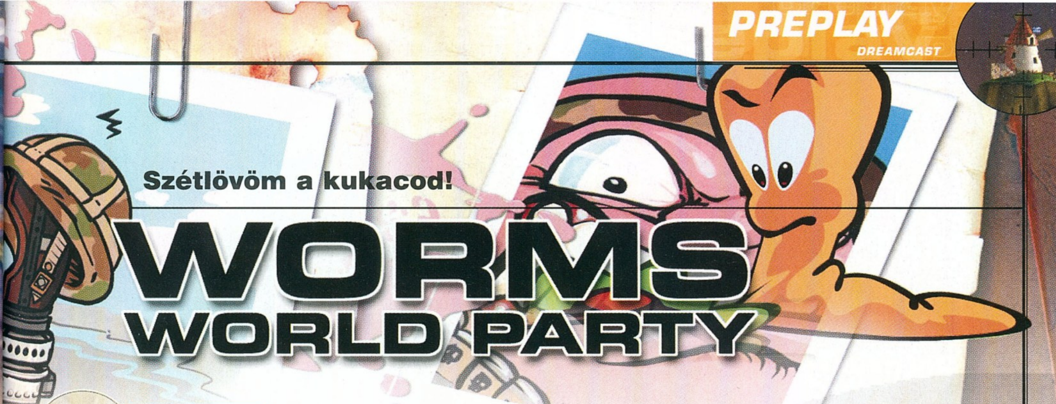
Hogy még nagyobb elánnal és kedvvel fuvarozzuk a kuncsaftokat, ismét valami ütős zenét kívánnak a játékhoz prezentálni, a tervek szerint megint az Offspring fogja a „háttérzajt" szolgáltatni, valamint a Methods of Mayhem jött még szóba. Ezek után már csak abban reménykedhetünk, hogy minél hamarabb elindíthatjuk a taxiórát.











Szétlövöm a kukacod!

WORMS WORLD PARTY

Dreamcast

Típus	Ügyességi
Kiadó	Titus Software
	www.team17.com
Fejlesztő	Team 17
Megjelenés	2001. március 15. (PAL)
	2001. április 6. (NTSC)

Az élet nagyon nehéz, az állatok is küzdenek az életbenmaradásért. Ez a harc néha igen kegyetlenné válik – ilyen eset a gilisztáké is. Sokan igen békés kis földevőknek ismerik ezeket a rózsaszínű állatokat; vannak, akik undorodnak megfogni őket, nos, ők már sejtenek valamit… Amit mi néha földrengésnek vélünk, az nem más, mint egy robbanó birka effektje, amint éppen cafatokra bont egy pondrót. A naiv emberek tektonikus mozgásokról beszélnek, és tűzhányókról, pedig természetesen ebben is a kis dögök keze van (mert igenis van kezük, csak a laborvizsgálatok idejére a hátuk mögé rejtik!) – atombomba, repeszbanánok és a szinte túlélhetetlen bűzösborz; rengeteg eszközt használnak a túlélés érdekében. Nemrégiben a pondrók már a föld fölé is kimerészkedtek, hogy egy különleges akciót hajtsanak végre: elfogták a Team 17-fejlesztőcsapatát, arra kényszerítették őket, hogy hagyják abba a sokak – főleg korosodó háziasszonyok – által dícsért sajtreszelő-szimulátor-RPG-jük fejlesztését, és fogjanak bele egy olyan játékba, mely a kukacok életét mutatja be úgy, amilyen az a valóságban is – véres, kegyetlen és gyors. Mivel furcsa módon az embereknek tetszett a program – valószínűleg a kukac-prédikátorok propagandája miatt – több folytatás is elkészült, de a legújabb verzió igazi mérföldkőnek ígérkezik, még pondrológusok számára is nyújthat meglepetéseket. A Worms World Party segítségével az emberek átélhetik, hogy hogyan küzdenek meg az egymástól távol élő kukackolóniák, mégpedig az internetes játéklehetőséget kihasználva. Ha már az egekig fejlesztettük tudásunkat, és már senki nem mer kiállni kedvenc csapatunk, a Vértaposók ellen a kerületben, nem kell csüggedni: ott vannak a külföldiek, akik még nem ismerik nevünket. Ha esetleg tényleg profik vagyunk, és nem csak nagyszájúak, akkor akár a Worm.net ranglétráján is megjelenhet a nevünk; nem kell ecsetelni, hogy ez mekkora „hájjal kenegetést" jelent az egyszeri embernek. A játékot még nem ismerők számára készül a Wormopaedia, mely minden fegyverhez használati utasítást ad, illetve a különféle eszközök használatát tanító küldetéseket jelent. Ha már fejlettebbek vagyunk, és meg tudjuk különböztetni a Szent Kézigránátot a baseballütőtől, akkor ránk vár a 45 misszió, amelyek között lesznek egész egyediek is. Ilyen lehet az, amikor az Evil SuperWorm ellen kell küzdeni, akinek hatszor annyi HP-ja van, mint saját kicsi kukacainknak, vagy a Ship Armageddon, ahol lárváinkat egy süllyedő hajóból kell kimenekíteni. Ha már itt sem állíthat meg minket semmi, akkor kipróbálhatjuk a 16 időre menő küldetés egyikét, és megpróbálhatjuk eredményünket leszorítani az emberileg lehetséges szintre.

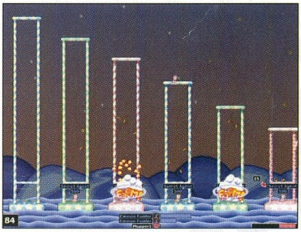
A játék megjelenítése maradt a régi, az általunk megkonstruált pondróbanda oldalnézetből látható, nyoma sincs olyan emberi hívságoknak, mint például a 3D, a látvány alig-alig megkülönböztethető a többi Worms-től. A hangok is hozzák a szokásos debil hangulatot, és kukacaink sokféleképpen minősíthetnek egy-egy találatot. A játékkal egyszerre négy csapat apríthatja egymást, nem kell hozzá képzelőerő, hogy mennyire földobhat egy unalmas szombat délutánt egy ilyen hepaj. Az egyetlen olyan dolog, ami hiányzik, az a kompatibilitás a PC-s verzióval, úgy sokkal többen játszhatnánk együtt. Mindenképpen ajánlott beszerezni a programot, bár akinek megvan a Worms Armageddon, és nincs Internet-kapcsolata, az nem sok újat fog látni.

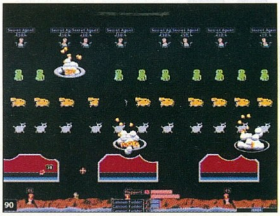
Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Gilisztaháború Dreamcaston…nyam!

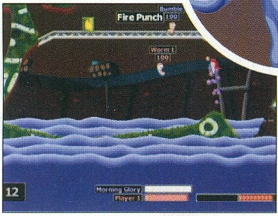
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 90%















HEADHUNTER

Ölni csudajó!

Dreamcast

Típus	Kaland
Kiadó	Sega
	www.amuze.com
Fejlesztő	Amuze
Megjelenés	2001. közepe

Első benyomások

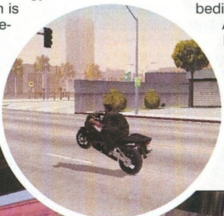
★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Ez aztán dobbantani fog!

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 90%

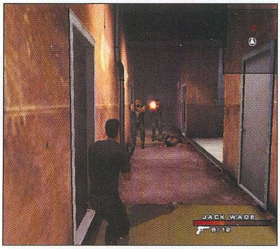
Ami azt illeti, a Dreamcast-rajongók eddig nemigen kaptak igazi kémjátékot, jóllehet a Sega konzolja minden kritériumnak megfelel. Ugyanakkor szégyen és gyalázat, hogy a PlayStationön legendássá vált Metal Gear Solid, vagy a Syphon Filter óta nem találkoztunk igazi kihívást jelentő játékkal, főleg olyannal, ami igazi kémkedős-akció-kaland érzést adott volna. Ugyan nemrég kipróbálhattuk az Industrial Spy: Operation Espionage nevű csodát, de sajnos kénytelen vagyok azt mondani, hogy nem egy igazi kalandjátékkal bővült ismeretségünk. Végül is, egy svéd fejlesztő, az Amuze, meghallotta segélykiáltásunkat és kemény munkával megalkotta a Headhuntert, melyet 2001 második felében dob piacra. Persze nagy volt az izgalom, hogy vajon mi is sülhet ki ebből a játékból, bár az előzetesek igen kellemes előképet festettek. Most, hogy már szinte kész van az Amuze eddigi legnagyobb alkotása, szinte bizton állíthatom, hogy igenis érdemes volt várnunk. Remek játék kerekedett ki egy olyan nagyszerű elképzelésből, miszerint ötvözni kell a különböző játékstílusokat egy alkotáson belül, és ez nekem is nagyon megnyerte a tetszésemet.

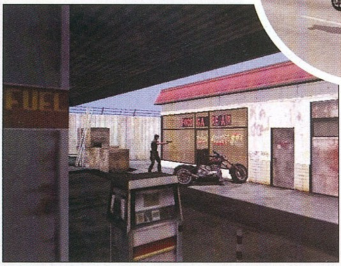
A történet a közlejövőben játszódik, ahol is a kormány irányít mindent, szigorú cenzúra és a média ellenőrzésére szolgáló cég bevezetésével. A törvények betartása nem egyszerű feladat, és hasonlóan a Dredd bíró történetéhez, itt is jól képzett "zsoldosok" tartják fenn a rendet. Ezek a fejvadászok, kiknek élete arra hivatott, hogy minden városban elkapják és ülepen rúgják azokat a csúnya és gonosz bűnözőket, akik nem értenek egyet a globális állami ellenőrzés előnyeivel. Mi lennénk Jack Wade (aki egyébként szinte egy az egyben Snake Plissken és Jack Carter élethű keveréke), aki a fejvadászok legjobbja – ahogy az már lenni szokott. Mint az ACN, az Anti-Crime Network (bűnözés elleni hálózat), alkalmazásában álló fejvadász, a feladatunk az, hogy városról városra járva megöljük a bűnözőket. És itt jön be a képbe a csinos kis motorkerékpárunk, amely teljesen új megvilágításba helyezi a játék meghatározását, ugyanis itt nem egyszerűen egy lopakodós, mászkálós, lövöldözős Resident Evil-klónról van szó, szabad mozgásunkat a pályák között motorunk segíti, és a sebesség élménye mindig pozitív hatással lehet az akcióban megfáradt játékosra. Egyébként a játék menete sokban hasonlít a Metal Gear Solidra, ahol a lopakodás sokkal hasznosabb az ellenség elpusztítására, mint halomra ölni őket... Nem beszélve arról, hogy egy fejvadász ritkán szeret szemtől szembe állni ellenfelével. Mindez persze azt jelenti, hogy rengeteg mód és fegyver áll rendelkezésünkre, hogy végezzünk azzal a rengeteg gonosz bácsival, akik nemzetünk ellenségei, és botrányos viselkedésük magukra haragította megbízóinkat. Hát kérem, lehet ölni, ettől nemesbedik a lélek!



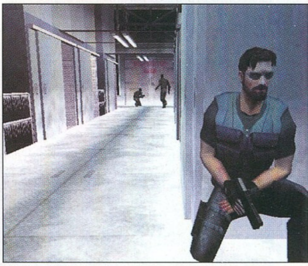
Ami nagyon pozitív a Headhunter képességeit illetően, hogy szinte minden ellenfél elég komoly egyéniséggel és MI-vel rendelkezik, mozgásuk realisztikus és gyors, a motoros üldözések látványosak és kidolgozottak, különösen hálózati játék esetében. A karakterek nagyon jók, de a leghatásosabbak a real time jellegű árnyékeffektusok, és mindezek mellett a Headhunter egyszerre több játékos számára is játszható, akár hét másik játékossal is játszhatunk motorversenyt. Egyszóval minden adott ahhoz, hogy a Dreamcast-tulajdonosok végre igazán elégedettek lehessenek. A grafika és a hanghatások egyszerűen hibátlanok, néha a Sega egyszerűen lealázza még a PlayStation 2-őt is, és ez szerintem végképp elismerésre méltó dolog. Van miért várni...

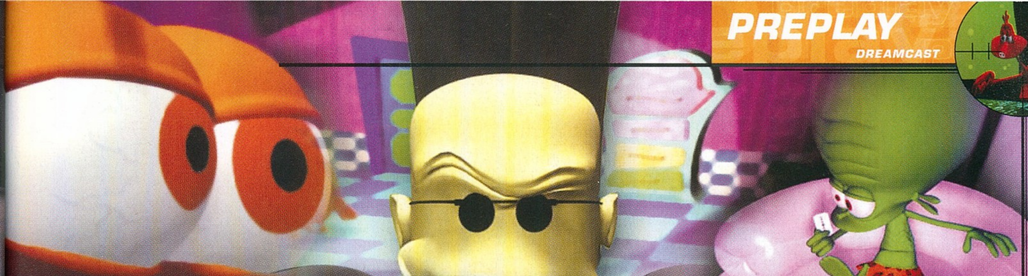
Összefoglalva: örökzöld születik Dreamcaston, és végre a legigényesebbek is elégedettek lehetnek az Amuze alkotásával.











STUPID INVADERS

Rendkívüli földönkívüliek

Dreamcast

Típus	Kaland
Kiadó	Ubi Soft
	www.stupidinvaders.com
Fejlesztő	Xilam
Megjelenés	2001. április

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

A műfajában tulajdonképpen nincs is párja DC-n.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 50%

Dreamcaston nem hemzsegnek a point and click kalandjátékok, elvégre egér híján ez a stílus elég nehezen játszható. De az igazat megvallva mostanában még a PC-s platformon is fehérhollónak számít egy-egy igényes darab, ezért üdítő színfolt lesz a Stupid Invaders, mely az igen debil Space Goofs című francia rajzfilmsorozat alapján készült. Bud, Etno, Candy, Stereo és Gorgious, a játék nem mindennapi hősei kellemetlen kalandba keverednek: egy baleset folytán egy szörnyűséges helyen ragadnak, aminek a neve: Föld.

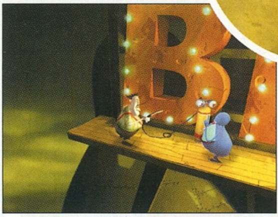
Ha valaki még nem ismerné a felsorolt neveket, ezek a figurák bizony valami nagyon távoli planétáról származnak. A rajzfilmből kölcsönzött karakterek már csak ránézésre is mulattatóak, de a helyzetek, amikbe keverednek még inkább azok – s nincs ez másképp a játék változatban sem. Az egész kalandot végigkíséri az arcpirítóan disznó humor: az alkotók számára semmi sem volt szent. Már eleve a budiban kezdődnek a megpróbáltatások. Hőseinknek pedig nem csak az idegen világ „csodáival” kell megküzdeniük, hanem a gonosz Dr. Sakarine-nel is, aki Bolok nevű csicskásával karöltve arra tesz kísérletet, hogy a szenzációs leletet – vagyis hőseinket – begyűjtse. Ha nem segítünk nekik, a messziről jött látogatók bizony a professzor UFO-kollekciójának becses darabjaivá válnak. A doki hobbiból gyűjti az idegen életformákat, mert annak szentelte az életét, hogy a földönkívüliek fiziológiáját tanulmányozza.

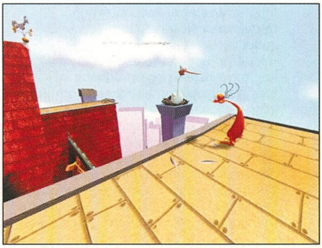
A kalandok során felváltva irányítjuk az öt figurát, s leleményes logikai feladatokat kell megoldanunk amolyan – főként számítógépes játékokra jellemző – „kattints oda, és meglátod mi történik” technikával. Egy kurzort mozgathatunk, ami a különböző tárgyak fölé érve alakot vált: ezzel mutatva, hogy azt meg lehet vizsgálni, fel lehet venni, esetleg használni érdemes, vagy ha személyről van szó, akkor beszélgetésbe tudunk kezdeni. A készítők 15-20 óra játékidőt ígérnek egy gyakorlott kalandor számára, ami nem semmi. Főleg ha figyelembe vesszük, hogy ez idő alatt állítólag végig vicces dolgok történnek velünk, és nem arról szól a dolog, hogy a pálya egyik végétől a másik végéhez kell hurcolásznunk különböző tárgyakat. A játék három fejezetre oszlik, melyek mindegyike más-más környezetben játszódik: összesen 120, rajzfilmes stílusban megkomponált helyszínt járhatunk végig, s eközben 50 másik szereplővel léphetünk kapcsolatba.

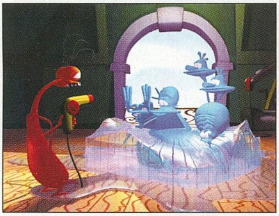
A Stupid Invadersnek létezik PC-s változata is, de dicséretére legyen mondva, hogy mind az irányítást, mind a grafikát optimalizálták a Dreamcast lehetőségeihez. Az átvezető animációk például PC-n csak 12 képkocka/másodperces sebességgel peregnek, míg Dreamcaston 24-gyel, ami magától értetődően simább mozgásokat, rajzfilm minőséget garantál. Az irányításhoz a készítők szerint remekül megfelel majd a Dreamcast controller is: csak megszokás kérdése – de ha minden igaz, akkor a játék kompatíbilis lesz a géphez megjelent egérrel is.

Ha a Stupid Invaders tényleg olyan klassz lesz, amint a készítők ígérik, akkor remekül fogunk szórakozni. Ők ugyanis így jellemezték a művüket (bár ez inkább csak a PC-seknek mond sokat): mintha a Day of the Tentacle találkozott volna a Gyaloggaloppal. Mondjuk a PC-s verzió már megjelent, s igen kedvezően fogadta a szaksajtó, úgyhogy nincs okunk kételkedni ebben a jellemzésben.

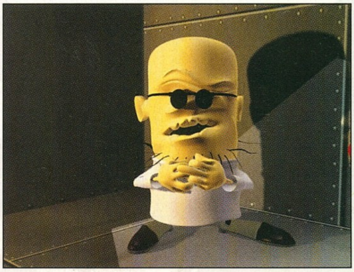














INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Jones ügynök, jelentkezz!

Nintendo 64

Típus	Adventure
Kiadó	LucasArts
Fejlesztő	LucasArts / Factor 5
Megjelenés	2001. április

Első benyomások

★★★★ – Reményteljes darab

Igaz, hogy nem Lara, de Indy is tud kalamajkába keveredni, ha régészetről van szó.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 50%

Mammutfenyőbe vágja a fejszéjét, aki a mai politika szövevényes útvesztőjében a helyes utat kívánja megtalálni. A gombaként burjánzó ideológiák csak egyre jobban összezavarják a szerencsétlen honpolgárt, megnehezítik, vagy éppen lehetetlenné teszik a korrekt döntéshozatalban. Mennyivel egyszerűbb volt a kétpólusú világban, amikor tudtuk kit kell szeretni, és kit kell utálni!

Úgy tűnik a Coca-Cola szülőföldjén is hasonló igények tapasztalhatók, bár ott lényegesen egyszerűbb a belpolitika. Mindenesetre a LucasArts e tendenciát meglovagolva, tavaly forgalomba hozta az Indiana Jones and the Infernal Machine nevű játékát, és hamarosan előállnak az európai változattal is.



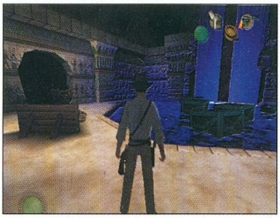
A játék 1946-ba kalauzol el minket, amikor is gyermekkorunk kedvenc hőse, Indy a nem éppen kifinomult humorérzékéről és lovagias módszereiről elhíresült szervezet, a CIA megbízásából kutakodik. A gaz és aljas szovjetek ugyanis nem átallottak már az általuk nem létezőnek titulált természetfölöttibe is bepofátlankodni, és a világ különböző pontjain szétszórt ősi dimenziókapu darabjaira akarják rátenni mocskos mancsukat. Indyt irányítva kell megakadályoznunk őket műgyűjtő tevékenységük sikerében, helyettük a CIA őrizetére bízva ezzel a kapu alkotóelemeit, no meg az emberiség biztonságát. A kapu különben a babiloni Marduk isten alkotása, az ő szférájára, Aetheriumra nyit bejáratot, lehetővé téve a párhuzamos dimenziók közötti közlekedést, annak minden előnyével, pl. az időutazással együtt. Hogy egy istennek mi célja lehetett egy ilyen berendezéssel, azt jótékony homály borítja, de azt könnyen beláthatjuk, hogy a civilizációra fenekedő szovjethatalom mennyire örülne egy ilyen játékszernek...

Tizennégy kaland és három akciópályát teljesítve ronthatjuk majd el a Gonosz mulatságát. A pályák kis bolygónk legkülönbözőbb misztikus helyszínei: Tien Shan hegység, Kazahsztán, Mexikó letűnt birodalma, és persze Babilon romjai. Ellenfeleink többnyire KGB ügynökök, vagy a KOMINTERN aljas propagandájával megtévesztett helyiek, akik a világörökség részét képező kincseik megmentését holmi rablásnak bélyegzik, és mindent megtesznek akciónk sikerének meghiúsítására. Nem hiányozhatnak továbbá az Indiana Jones darabok elmaradhatatlan szereplői, a különféle mérges és óriáskígyók sem.

Feladatunk összegyűjteni az időgép darabjait, és beártani az ellennek, ám mindezt óvatosan, és inkább legendás eszünkre és ügyességünkre támaszkodva érdemes végrehajtani. A hírek szerint egyéb mellékszálak is be lesznek építve a történetbe, teljesítésük egyéni döntés kérdését képezi.

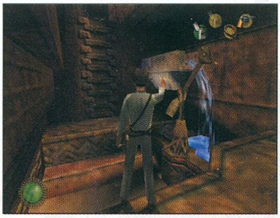
A játék grafikája az amerikai verziót figyelve nem rossz, az objektumok ugyan poligonálisak, ám a háttér részletgazdag, precízen kidolgozott. Indyt külső nézetből irányíthatjuk, ahogy az a kalandjátékok nagykönyvében meg vagyon írva. A pályák gyakorlott kalandjátékos számára nem jelentenek majd nagy nehézséget, azonban a mellékszálakkal együtt még így is sokáig játszható majd a történet. Igazán a hozzám hasonló Indy fanatikusoknak lesz nagy élmény végre kedvenc hősüket viszontlátni a képernyőn, amint éppen bonyodalmak kellős közepébe ugrik fejest. A Lara Croft őrületet megfigyelve, ezt az élményt valószínűleg még sokszor érezni fogjuk...

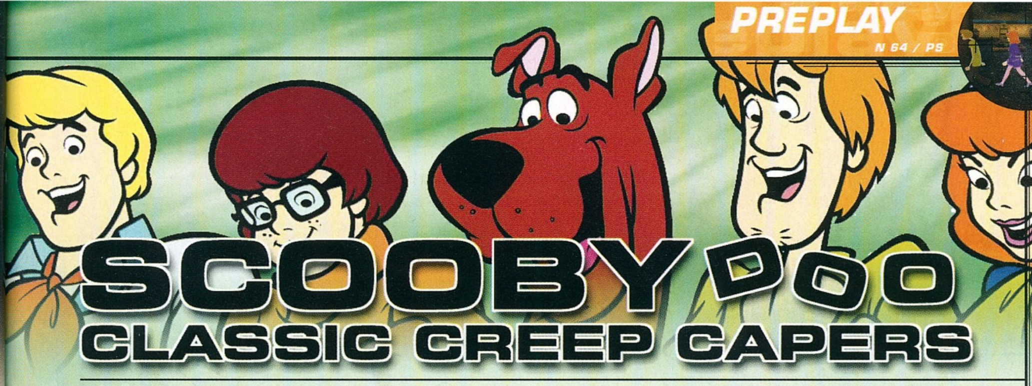












SCOOBY DOO CLASSIC CREEP CAPERS

Rémmesék gyerekeknek

N64 / PS

Típus	Kaland
Kiadó	THQ
	www.thq.com
Fejlesztő	Terra Glyph Interactive
Megjelenés	2001. április (PAL) (N64)
	2001. II. negyedév (PS)

Első benyomások

★★★ – **Majd meglátjuk...**

A rajzfilmes grafika meggyőzőnek tűnik, de a szavatosságot illetően vannak fenntartásaink.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 100%

Vannak rajzfilmek, amelyek népszerűségének nem ártanak meg az évek. Az 1968-ban útjára indított Scooby Doo sorozat ma is ugyanolyan közkedvelt, mint amilyen a '70-es években volt. A sorozat főhősei, vagyis a misztikus titkok után nyomozó banda mindig valamilyen elképesztő kalandba tud keveredni, aminek általában Scooby, a jópofa kutya issza meg a levét. Ezek közül a kalandok közül most hármat dolgoztak fel a Scooby Doo: Classic Creep Capersben; három, immár klasszikusnak mondható epizódot, valamint ha ennyi még nem lenne elég, ezeket megtoldották egy vadonatújjal.

A fentieknek megfelelően a játékban szerepel a teljes banda: úgymint a csapat vezetője, az állandóan új kalandokat kereső Fred, a csinos és okos Daphne, az eminens tanuló Velma, no és legfőképpen Shaggy, aki még a saját árnyékától is megijed, illetve Scooby, aki „hősiességben" még az imént említett gazdáján is túltesz. Tulajdonképpen utóbbi két fazon irányítása lesz a feladatunk, mint ahogy a TV-képernyőn is övéké a főszerep. S mi mást is kellene csinálni velük, mint menekülni a felkutatott szörnyetegek elől. A feldolgozott részekből az összes gonosz feltűnik a játékban is, úgy mint a Boszorkány Doktor, a Fekete Lovag, és a Havasi Szellem. A sorozat ismerői számára nyilván már ismerősek lesznek a helyszínek is: át kell jutnunk például egy szellemek lakta múzeumon, túl kéne élnünk egy ódon kastély csapdáit, azután a félelmetes Havasi Szellem okoz fejfájást hőseinknek, aki egy sípályán veszi üldözőbe őket, majd végül csapdát kell állítanunk a Boszorkány Doktornak, aki egy elhagyatott faluban tengeti a napjait.



Minthogy egy kalandjátékról beszélünk (leginkább annak lehet nevezni), természetesen több interaktív tárggyal is találkozhatunk A játékidő nagyrészt ezek keresésével megy el, nem pedig holmi gyilkolászással: a szörnyekkel való találkozást szigorúan kerülni kell Shaggyvel. Ebben a játékban nyoma sincs erőszaknak, nem lehet még csak meghalni sem: a legrosszabb ami történhet hőseinkkel, hogy megijednek. Egy kijelző mutatja, mennyire bátrak még, ami azonnal csökken, mindahányszor mondjuk pókokba, vagy más félelmetes dolgokba ütközünk. Nyugodt állapotba kétféle módon lehet visszatérni: vagy kutyakaja felszedésével, vagy ha elvonulunk a konyhába szendvicset csinálni Shaggyvel – utóbbi művelet egy ügyességi rész teljesítésével jár, melyben Scooby dobálja ki a hűtőből az alapanyagokat, nekünk pedig Shaggyt irányítva el kell kapnunk azokat.



Az egyes epizódok rengeteg rajzfilmes stílusban megalkotott helyszínből állnak, melyeket amolyan TV-s nézetekből, rögzített kamerák szemszögéből vizsgálhatunk át. Ez utóbbi megoldás a tájékozódás szempontjából nem biztos, hogy a legjobb, de ettől függetlenül nem igazán nagy kunszt eredményesen játszani. A használandó tárgyak ugyanis meglehetősen feltűnő helyeken leledzenek – ez nem az a játék, amivel hónapokig el lehet akadni. A lényeg amúgy mindenhol ugyanaz: csapdákat kell összeszerelnünk, amiket azután megfelelő módon használni is kell. Például eléggé evidens, hogy valakinek el kell játszania a csali szerepét is – talán mondanunk sem kell, hogy ki lesz az a balek.

Aki nem fél egy kis szellemességtől, az hamarosan nekifoghat a misztikumok kutatásának. Bár a félősebbeknek sem kell tartaniuk a játéktól: Shaggy és Scooby helyettünk is félnek majd épp eleget...







TIGGER'S HONEY HUNT

Méz nélkül nincs buli



Nintendo 64	
Típus	Platformjáték
Kiadó	Ubi Soft / NewKidCo
	www.newkidco.com
Fejlesztő	Doki Denki Studio
Megjelenés	2001. április (PAL)

Ugyan mi mással is lehetne a drága szülőket egy játék megvásárlására jobban rávenni, mint mindenki kedvencének, Micimackónak a szerepeltetésével – bizony nem is egy játéknak a főszereplője a népszerű mesehős. Az Amerikában már megjelent, de Európába csak nemsokára megérkező Tigger's Honey Huntban is a Százholdas Pagony jól ismert lakói keverednek izgalmas kalandokba, bár mint a cím is utal rá: ezúttal nem Micimackó, hanem a Tigris a főszereplő.

Mint ahogy az a rajzfilmátiratoknál általában történni szokott, ez esetben is természetesen egy platformjátékban ugrabugrálhatunk. A pagony szolgáltatja a hátteret az összesen kilenc pályához, melyeket egy rendkívül fontos ügyben kell bejárnunk: mézet kell gyűjtenünk Micimackónak. Arról szól a történet, hogy Micimackó egy partit akar rendezni, de arról megfeledkezett, hogy már egy csepp méze sincs otthon. Méz nélkül pedig hát hogyan is hívhatna vendégeket. Ám szerencsére találkozik a szolgálatkész tigrissel, aki meghallgatván Micimackó problémáját, nyomban felajánlja a segítségét.

A mézes bödönök összegyűjtése persze nem egy könnyű feladat. Eltérő akadályokat tartogatnak a számunkra a különböző pályák: hol épp jégen kell csúszkálnunk, hol meg szélfújta leveleket lovagolhatunk meg, vagy épp leomló sziklák között kell átlavíroznunk. Bár a Százholdas Pagony elég tetszetős 3D-s grafikával van megjelenítve, a játékmenet a klasszikus 2D-s platformjátékok szabályain alapszik, tehát csak oldalsó irányokba lehet menni – á la Pandemonium vagy Tarzan.



Aki mézre feni a fogát, az természetesen nem ússza meg a feldühödött méhek támadását, de rajtuk kívül vannak például denevérek is, és még sok egyéb ellenfél, akikkel Tigrisünknek szembe kell néznie. Egy gyerekjátékban persze nem lehet vért ontani: az ilyen ellenfelek nem képeznek halálos veszélyt, úgyhogy elég mindössze rájuk huppanni, és azzal már ki is vannak vonva a forgalomból

A játék elsősorban a gyerekeknek készült, így a „platformmágus" hardcore játékosok aligha számíthatnak túl nagy kihívásra: az irányítás a végletekig le van egyszerűsítve, és nem túlzottan lehet belemélyedni a játékmenet rejtelmeibe, merthogy ilyesmiről túlzás lenne beszélni. Viszont az 5-6 év körüli korosztály nyilván jól elszórakozik majd a szintek teljesítésével, hiszen a játék hűen visszaadja az eredeti helyszínek hangulatát, és az eredményes mézgyűjtők különböző bonuszokat kapnak jutalmul. A Tigris speciális mozdulatait, úgy mint a jól ismert „Harmonika Szökdelését", vagy a „Tigrises Ugrálást" is úgy kell kiérdemelnünk – a Tigris eleinte mindössze csak simán ugrani és lehajolni tud. Ezen kívül elrejtett képdarabokra bukkanhatunk, melyek összegyűjtésével egy a játékba beépített „fényképalbumot" is gyarapíthatunk.

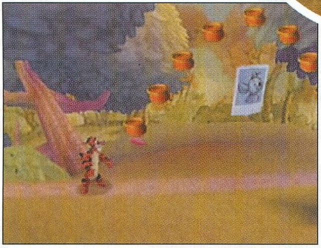
Bár alapvetően az a dolgunk, hogy a bödönök összeszedésével megnyissuk mindig a következő szintet, a programban három apróbb mini-játék is helyet kapott. Ezeknél klasszikus gyerekjátékokban kell remekelnünk, többek között játszhatunk kő, papír, ollót. A gyerekeknek ezek az extra módok is élvezetes percet szerezhetnek, de persze csak nekik, ami végül is az egész játékról elmondható.

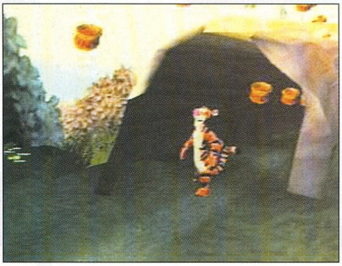
Első benyomások

★★★ – **Majd meglátjuk...**

Nyilván aranyos játék várható, ami talán túlságosan is egyszerű lesz.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 100%











MALICE

Kicsi lány hatalmas fegyverrel

Xbox

Típus	Platform
Kiadó	Fox Interactive
	www.argonaut.com
Fejlesztő	Argonaut Games
Megjelenés	2001. ősz

Első benyomások

★★★★★ – Potenciális sikerváromány os

Bár a játék nem tűnik túl eredetinek, a grafikájával igazi nagymenő lesz.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 70%

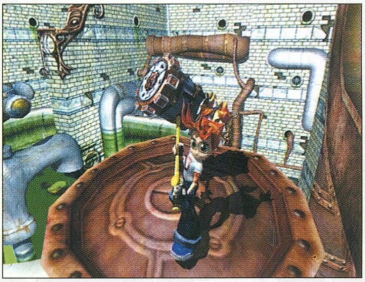
Nintendo – Mario. Sony – Crash. Sega – Sonic. Microsoft – Alice? Minden konzolnak van egy jellemző hőse, akik fura módon eredetileg mindig platformjátékokban jelentek meg hogy aztán az adott cég jelképévé váljanak. A Malice hősnője, (hőslánya) Alice is ilyen márkajelzéssé válhat az Xbox számára – hiszen ő is egy platformjátékban szerepel. A Malice kizárólag az Xboxon lesz játszható; bár a játék a korai időkben még PSX-re készülgetett.

A platformjátékban Alice szerepét veszszük át, aki egy szeleburdi csitri, és ahogy jár-kel, véletlenül megidéz egy tűzdémont, aki a Tűzdémon névre hallgat. Hát igen, a történeten még dolgozni kell (bár az ugribugri programokban sosem a szövevényes sztorira helyezik a hangsúlyt a készítők), mert ez így elég soványka. A mi dolgunk természetesen az lesz, hogy a 25 hatalmas szinten átvergődve küldjük vissza a pusztító szörnyet a saját dimenziójába. Ehhez fő segítségünk egy irdatlan méretű kalapács lesz; Alice nyilván évekig szedett szteroidokat, mert egy kézzel is könnyedén emelgeti, suhogtatja a hatalmas vasdarabot. Ez nemcsak fenyítőeszközként működik, hanem néha kulcsként is, fura szerkezeteket hozhatunk mozgásba a segítségével. Természetesen, ahogy az egy jó kalandornőhöz illik, Alice képes különleges mozdulatok végrehajtására, az egyiknél a klopfolóját elkezdi pörgetni, és megindul. Ilyenkor egy ideig az isten sem állítja meg, pont ezért célszerű nem szakadékok környékén mókázni ezzel.



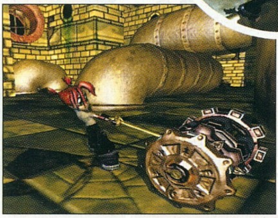
Ellenségeink között mindenféle szörnyecskék lesznek, csótányoktól kezdve goblin-forma lényeken át egészen a tűzokádó kutyákig, szerencsére mindet fogja a százkilós szerkentyűnk. Persze ugrálnunk is kell, méghozzá elég sokat, lesznek itt repülő platformok, széttörhető vagy tologatható ládák, titkos helyek, és csapdák is, garmadával. Eddig egy átlagos játék képe alakulhatott ki a szemlélőben, azonban van két dolog, ami kiemelheti az Argonaut művét az átlag-játékok szürke sorából. Az első az, hogy a pályákon Alice különféle formákat vesz fel, egyszer kislánnyá alakul, másszor pedig fémteste lesz. Természetesen minden forma más és más tulajdonságokat adhat nekünk – fémtestünket nem zavarják a kaparászó szörnyek, míg kisleányként vígan rohangálhatunk a kisebb hasadékokon át is.

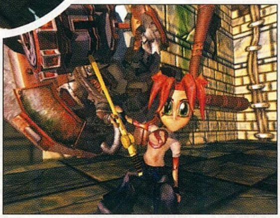
A másik dolog, ami nem átlagos, az a grafika minősége. Ilyen gyönyörű textúrákat eddig nem nagyon láthattunk, a látvány teljesen elragadó, a fém úgy csillog, ahogy kell, a csempék repedezettek, Alice árnyéka mindenhova valószerűen vetődik (a tincsei a saját arcát is beárnyékolják), a szétnyomott csótányok zöld testnedve lassan folydogál a lejtő irányába – szinte tökéletes. Szinte, mert a képek még egy félkész Xboxon készültek, ami a véglegesnek csak 20%-át tudta produkálni. Ehhez képest, valamint azt is beleszámítva, hogy a készítőknek semmi rutinja nincs – és nem is lehetne – az Xbox programozásában, a képek fantasztikusak, nem sok játék van, ami felül tudja múlni ezt a minőséget. Bár maga a játék nem lesz forradalmi – még ha újításokat tartalmaz is – a grafikája miatt sokáig emlékezni fogunk rá!

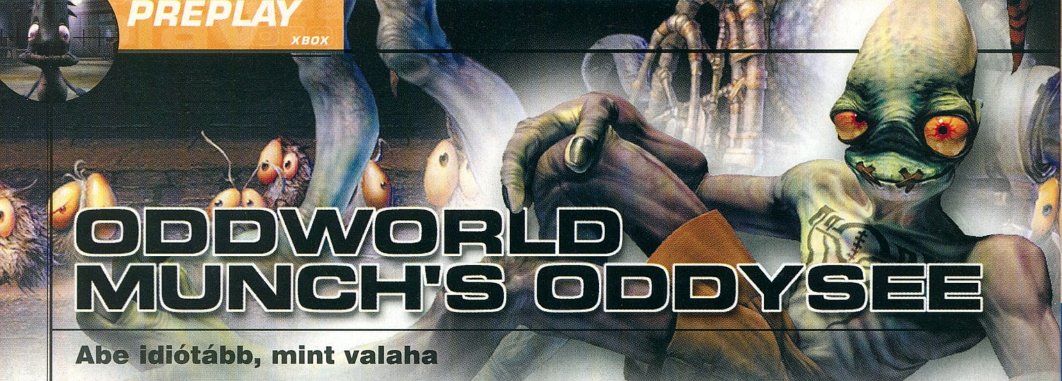












ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE

Abe idiótább, mint valaha

Xbox	
Típus	Akció-kaland
Kiadó	Microsoft
	www.oddworld.com
Fejlesztő	Oddworld Inhabitants
Megjelenés	2001. ősz

Abe visszatér! Az Oddworld-univerzum kitalálói nem nyugszanak, mindig valami újat akarnak nyújtani a tucatprogramoktól megcsömörlött játékosoknak. Először 1997-ben csaptak le, az Abe's Oddysee-vel, (aminek a története sok pszichológust bősz hümmögésre, és az egész fejlesztőcsapat vizsgálatra való meginvitálására ösztökélhetett) amiben a mudokon faj legdebilebbjével kellett kiszabadítani a fajtársakat, mielőtt a gonosz glukkonok eladták volna őket kis darabokban Mudokon Popsként, ami a chips helyi megfelelője. A fantasztikus grafikával rendelkező trükkös platformjátékot követte a hasonló Abe's Exoddus, amiben a mudokon ősökből sört készítő glukkon kartellt kellett csődbe taszajtani. Mikor kalandjaink végetértek, mohón vártattuk a folytatást – hiába. Az Oddworld csapat tagjai eltűntek kis kunyhójukban, és vadul elkezdtek kódolni, renderelni, rajzolgatni és csak rövid kis üzeneteket kaptunk, hogy majd 2000-ben újra jönnek, addig kéretik nem zavarni. A kétezres év elmúlt, Abe sehol, az egyre idegesebb rajongókat pedig azzal rázták le, hogy gondjaik vannak a PS2-re történő programozással, a Sony pedig nem igazán segítőkész. A kínlódás addig folytatódott, amíg a csapat fogta magát, és mindenestül átcuccolt a Microsoft ölébe, és ott folytatták, ahol abbahagyták – de már Xboxra. A konzolra bejelentett játékok közül a Munch's Oddysee volt az első, és a Malice mellett ezt láthattuk elsőként az Xbox (véglegesnek nem nevezhető) hardverén futni az Xbox bemutatóján, januárban.



A játékban – ahogy a cím is sugallja – egy új daliával fogunk találkozni, ő a gabbitok közé tartozik, becses neve Munch, akinek az utóbbi időkben igen kevéssé sikeres a pályafutása. Egyrészt boldogtalanul vehette tudomásul, hogy szép lassan kihal körülötte minden ismerőse, körülbelül úgy járt, mint az utolsó mohikán. Persze Munch nem fog lányokat kísérni a gonosz irokézek földjén át, ő sokkal szerencsétlenebb – nem elég, hogy őt is elfogják, és a legnagyobb Glukkon kutatóállomásba zárják, (a Vykker's laboratóriumba), de még meg is műtik, és egy kis szerkentyűt építenek a homloklebenyébe, csak úgy, kísérletképpen. Persze az sem marad rejtve, hogy miért kellenek a glukkonoknak a gabbitok: a glukkonok mindegyike menthetetlen nikotinfüggő, emiatt a tüdőrák igen gyakori náluk; a gabbitok úgy jönnek a képbe, hogy tüdőcserénél ők jönnek szóba először, mint önkéntelen donorok. A sok ciginek hála, a gabbitok szépen elfogytak, a legfőbb főglukkoné lehet az utolsó "szűz" tödő – Munché. Abe pont a labor környékén kószál, és hirtelen felindulásból kimenti a tolószékes gabbitot börtönéből (Munch nemrég látogatást tett egy medvecsapdában, innen a sérülése). Ezt



Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Formabontó játék lesz, az egyszer biztos!

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 70%

Munch kissé zokon veszi, mert Abe nem nagyon törődik a sirámaival, és jót roncsderbizik a tolószékkel, alig kerülve el a glukkonok lövedékeit.

A deli duó egészen a játék feléig távolságtartó viszonyban lesz (ez sűrű anyázásokat jelent), csak akkor enyhül meg a viszony, amikor Abe beleegyezik, hogy együtt induljanak egy legenda nyomába: a mítosz szerint van valahol egy rejtett sziget, ahol gabbit tojásokat rejtettek el, Munch ezekkel kívánja biztosítani a faj túlélését. A játék tulajdonképpen ugyanazt nyújtja majd, mint az előzők, ám mindent teljes 3D-s mozgásszabadsággal vizsgálhatunk. Ha akarjuk, a pampákon szaladgálhatunk, ha akarjuk, akkor Munch-csal az óceán fenekén kutathatunk (a gabbitok kétéltű lények). A grafika nagyon jól néz ki, Abe kidolgozottabb a játékban, mint az előző részek introiban. A debil humor is megmarad, a grafika javul, egy idióta helyett kettővel kínlódhatunk – csak jönne már!





Hahó, mindjárt következik az e havi termés! Mielőtt azonban alámerülnénk a játékok tengerébe, némi útmutató tesztelési módszerünkhöz. Az áttekinthetőség kedvéért csak három főbb szempont alapján ítélkezünk, úgymint grafika, hangok és érték, valamint maradtunk a már jól bevált százalékos rendszernél. Ezt kiegészíti néhány további információ, a jellemző pozitív és negatív tulajdonságok felsorolása, néha egy összehasonlítás is a versenytársakkal ("Barátok közt").

PLAYTEST



GRAFIKA	92 %
HANG	87 %
ÉRTÉK	83%

Grafika:
A játékélményben többé-kevésbé meghatározó szerepe van a vizuális élménynek, épp ezért tesztünk egyik sarkalatos pontja. A grafika értékelésénél természetesen figyelembe vesszük az adott géptípus képességeit, nemkülönben a játékkategóriát, amelyben az aktuális játék versenybe száll.

Hangok:
Többször felfigyeltünk már rá, hogy játék közben különféle zörejek törnek elő a tv hangszóróiból, amelyek az eufórikustól a pánikig különféle hangulatba ringattak bennünket. Itt megpróbáljuk ezirányú érzéseinket a matematika nyelvén kifejezni.

Érték:
Ez pedig már az Ítélet Napja! A játék megmérettetett kategóriáján és típusán belül, játékélmény és újrajátszhatóság tekintetében – itt az ideje eldönteni, hogy milyen messzire hajítsuk, avagy hány hálaadó imádságot rebegjünk a készítőinek.

Infok :

- Ennyi játékos nyomulhat egyszerre
- DualShockot támogat (PS)
- NTSC és/vagy PAL verziót teszteltünk?
- Memóriakártya szükséges
- Kormányt támogat
- Vibration Packet támogat (DC)
- Rumble Packet támogat (N64)
- Fénypisztolyt támogat





Tartalom

C-12 30
Darkstone 32
Ford Racing 34
Castrol Honda Superbike Championship 36
MotoCross 2001 38
Warmup GP 40
NBA Hoopz 41
Equestriad 2001 42
Starsweep 43
Megaman X5 44
Oni 46
Unreal Tournament 49
Tekken Tag Tournament 50
Dead or Alive 2 52
Moto GP 54
Theme Park World 56
Phantasy Star Online 58
Omikron: The Nomad Soul 60
Typing of the Dead 62
F1 Racing Championship 63
Sega GT Europe 64
F1 World Grand Prix 2 65
Charge and Blast 66
Championship Pro Surfer 67
Bang! Gunship Elite 68
Space Channel 5 69
Turok 3 70
Mickey's Speedway USA 72



Egy kiborg az idegenek ellen

C-12 FINAL RESISTANCE

Playstation

Típus	Akció
Kiadó	Sony
	www.scee.com
Fejlesztő	SCE Studio Cambridge
Megjelenés	2001. március (PAL)

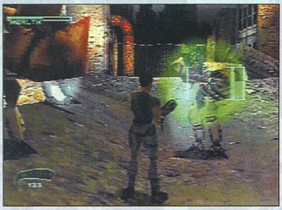


▲ A cyborgok némelyike pirítva szereti az emberhúst

A közeljövőben járunk. A Földet idegen hódítók szállják meg, az emberiségnek esélye sincs az idegen technológiájú fegyverekkel szemben. Mindenkit lemészárolnak avagy szolgasorba kényszerítenek. A helyzet szinte teljesen reménytelen...

Valószínűleg nem először, és nem is utoljára hallhatjuk/olvashatjuk ezt a kissé elkoptatott történetet. Bizony nem egy film vagy játék alapjául szolgált hasonló sztori, és ami érdekes módon valamenynyiben közös: valahogy mindegyikben egyetlen emberen múlt az emberi faj túlélése. Nincs ez másképp a C-12-ben sem. A Medievil sorozattal elhíresült SCE Studio Cambridge legújabb PlayStation-játékában ezt az egyetlen embert Vaughan hadnagynak hívják. Hogy miért ő lett e nemes feladatra kiválasztva? Mert az ellenálló erők legkitűnőbb embere, kemény, harcedzett katona. Többször is bizonyította bátorságát, legutóbb épp egy mentőakcióban vett részt, amikor feletteseit elrabolták az idegenek, akik minden emberből agresszív kiborg harcosokat kreálnak. Hogy ne várjon ugyanaz a sors Grisham ezredesre és Carter őrnagyra is, Vaughan vezetésével egy kommandó indult a kiszabadításukra, de sajnos az akció csak mérsékelt sikerrel zárult: csupán Grisham ezredes és hősünk tért vissza az ellenállás bázisára, s rajtuk kívül mindenki odaveszett. Beleértve Carter őrnagyot is, aki korábban az ellenállás tudományos kutatásait vezette. A szinte pótolhatatlan veszteség után az őrnagy felesége vette át a helyét. Carter doktornő az idegenek technológiáját tanulmányozva súlyos következtetésre jutott: a földönkívüliek csakis úgy győzhetők le, ha a saját fegyvereiket vetik be ellenük. Ehhez pedig az lenne első lépés, hogy valakibe beültetik azt az implantot, amit az ellenségtől sikerült megszerezni. Az szinte egy percig se volt kérdéses, hogy vajon kibe. Sajnos csak egy darab működőképes berendezés volt az ellenállás birtokában, ezért va banque-ot kellett játszaniuk. Csakis az ellenállás legjobb embere jöhetett számításba, ez pedig egyértelműen Vaughan. Ő mellesleg még képes is volt elviselni azt a traumát, amivel a beavatkozás járt, mert hát hősünk a műtét óta nagyjából csak annyira jóképű, mint Schwarzenegger a Terminator egyben, miután saját kezűleg kioperálta az egyik szemét – az idegenek leképező rendszere lézersugárral világít a bal szeme helyén. Rögtön hozzá kell tenni, hogy ez azonban nem csak egy egyszerű célzó berendezés. Hősünk minden egyes dologról, ami csak a szeme elé kerül, azonnal minden információt megkap, amit le tud tapogatni, illetve ami az ellenállás számítógépében tárolva van. Sőt az implant segítségével tartja a közvetlen kapcsolatot a feletteseivel, és kapja a parancsait folyamatosan, akár menet közben is.

A játék menete kicsit hasonló ahhoz, amit a fejlesztőktől már a Medievilben megszokhattunk, már amennyiben mászkálni és harcolni kell, időnként tárgyakat is lehet használni, valamint logikai feladatok is várnak ránk. Hősünket afféle Tomb Raideres, követő kameranézetből irányítjuk, s legfőképpen irtani kell az ellent, amihez többféle fegyver áll a rendelkezésünkre. Bár a játék elején csupán egy idegen eredetű karddal suhintgathatunk, felszedhetünk majd géppisztolyt, rakétavetőt, lézerpisztolyt, plazmafegyvert – hogy csak a legfontosabbakat említsük. A háború sújtotta utcákon, illetve a romos épületekben ezekre bizonyosan nagy szükségünk lesz, hiszen a ránk támadó kiborg harcosok és orvlövészek ugyanezekkel vannak felszerelve. Nemcsak sok fegyver van, de mindegyiknek (általában) még második üzemmódja is akad. A géppisztollyal például gránátokat is szórhatunk. Nagyon frankó, hogy a harc nem pusztán eszelős lövöldözésből áll, hanem taktikus módon érdemes küzdeni. Aki fejjel megy a falnak, az hamar bekrepál ebben a játékban. Ki kell tapasztalni, hogy melyik ellenfél ellen melyik fegyver hatásos, mi több: az egyes helyzetekre külön stratégiákat lehet kidolgozni. Néha kifejezetten kerülni kell a harcot, és lopakodni kell, de van úgy, hogy orvlövészkedni érdemes – a játékban bármikor beválthatunk Vaughan saját szemszögéhez. Ami a legáltalánosabb tudnivaló, hogy sosem szabad nyílt célpontot biztosítanunk az ellenségeinknek. Vagy fedezékbe kell húzódni, vagy folyamatosan mozogni kell, illetve az idegenektől zsákmányolható pajzsot használni. A taktikus harchoz nagyban hozzájárul az ellenfeleink sokszínűsége is. A vad erőt képviselő kiborgok még csak a kezdet, az orvlövészeket ellenben már gránátokkal kell kifüstölni, aztán jönnek robotok, amiket EMP-vel béníthatunk meg, később pedig jönnek maguk az idegenek, akik már pajzsot is használnak, sőt némelyikük álcázza is magát. Az ellenfelek viselkedésének megfelelően kell a harcmodort megválasztanunk, de

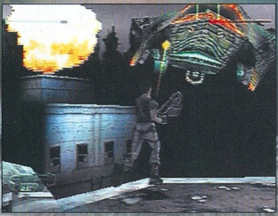


▲ Hiába védekezel, előbb utóbb elér a végzeted!



▲ Kis házimunka: az ágyú sürgős pókhálózásra szorul


▲ Valaki Vaughant akarja a célkeresztjében látni


▲ Néha a város légvédelmét is nekünk kell biztosítanunk



ami mindegyiknél beválik: az a fejlövés. A program elég meggyőzően szimulálja a különböző sérülési pontokat, így a jó mesterlövészeknek nem okoz gondot a gyors gyilok. Természetesen a játékból a főellenségek sem hiányoznak: általában valami nagyobb űrhajó vagy robot vár minket a küldetések végén, amiket teljesen egyedi módon kell elintézni.

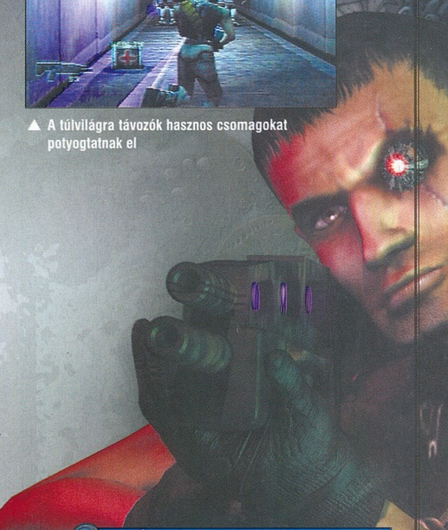
Az összesen hat küldetés els[re ugyan nem sok, de garantáltan el leszünk velük egy darabig – elvégre az egész játék több mint 20 nagyobb pályarészből tevődik össze. Eleinte az ellenállás leszakadt egységeit kell istápolnunk utcai harcok keretében, de hamarosan komolyabb célfeladatokat kapunk, amik folytán persze tovább bonyolódik a cselekmény. Főnökeink kezdetben még csak védelmi feladatokra használják hősünk képességeit (segédletünkkel költöztetik el például a bázisukat), de ahogy dr. Carter egyre jobban belemélyed az idegen technológia tanulmányozásába, a védekezésből átmegy az akció ellentámadásba. Megtámadjuk az idegenek kiborggyártó üzemét, aztán az atmoszférageneráló gépeiket és így tovább. A sztorit apró átvezetőjelenetek színesítik (a játék saját engine-jével, CG videók nincsenek), van benne összeesküvés, árulás, meg minden, ami egy fordulatos történetbe csak kell. Kapcsolatba lépünk más ellenállókkal, diskurálunk a feletteseinkkel (vagy épp az idegenekkel), szóval nem csak puskaropogástól és a lézerek zajától hangos a játék.

Már csak azért sem egy egyszerű shoot'em upról van szó, mert menet közben konkrét feladatokat kapunk, amelyek elvégzéséhez többféle dolgot is használnunk kell. Természetesen vannak kulcsok meg zárak, ahogy azt már az ilyen játékokban megszokhattuk, de ezeken kívül például vonatozhatunk, darukat irányíthatunk és így tovább. A küldetések elég változatosak ahhoz, hogy egy percig se unatkozzunk. A belső nézet például nemcsak arra jó, hogy mesterlövészkedjünk, hanem megesik, hogy aknamezőre kerülünk, s olyankor az implant leképező rendszerét (merthogy a "belső" nézetből az implant képét látjuk) kell használnunk a terep feltérképezéséhez. Egyszóval mindennek megvan a maga jól elkülönülő funkciója. A tárgyak közt is akad egy-két igazán érdekes. Említésre méltó az ún. alien health, ami annyiban különbözik az egyszerű "energiafröccstől", hogy két részből áll. Az egyik komponenssel önmagában nem érünk semmit, ha viszont mindkét fajtájából van nálunk, akkor azzal akkor gyógyíthatjuk magunkat, amikor mi akarjuk – magyarul tartalékolhatjuk a kritikus helyzetekhez.

A C-12 igazán hangulatos játék, hála a remek érzékkel kialakított helyszíneknek: mind a romos utcák, mind az idegenek gépezetei igen meggyőzően festenek. A hangeffektek is adnak az atmoszférának: kicsit ugyan predátoros a belső "infra" nézet hangeffektusa, de plagizálás ide vagy oda, jól illik a perspektívához, és a terep zajaival – mint például a szélsüvítés a toronyházban – is meg lehetünk elégedve. A játék nem könnyű, de a viszonylag sűrű mentési lehetőségeknek köszönhetően nem válik idegesítővé, a harc taktikus menetét pedig csak dicsérni lehet. Az irányítást viszont érheti egy-két vád. Ha külső nézetből játszunk, nem árt befogni az ellenfeleket, ám a befogás sajnos jobbára csak a nézetre vonatkozik, mert miközben mozgunk, sosem lő pontosan az emberünk. A gombkiosztással is akadnak problémák. Hiba volt ugyanarra a gombra rakni a leguggolást és a mászást. Amikor nem pontosan a megmászandó helyen vagyunk, idétlenül csak leguggolunk meg felállunk... Szintén balgaság volt a tárgyés fegyverhasználatot egy kalap alá venni. Amikor véletlenül rosszul állunk oda egy kapcsolóhoz, a falba lövöldözünk, és pazaroljuk a drága lőszert. Ha pedig már itt tartunk, még tiszta szerencse, hogy a mozgatható/működtethető tárgyakat piros villogás jelzi, mert néha két egymás mellett lévő tárgyat átkozottul nehéz különválasztani. A kamerakezelés szintén tökéletlen. Bár az analóg karral úgy állíthatjuk, ahogy kívánjuk, ehhez egy harmadik kezet kéne növesztenünk, amúgy meg az automata kamera nem mindig a megfelelő nézetet választja meg – mint például amikor oldalsó nézetből kell egy keskeny gerendán egyensúlyoznunk. Ahogy elnézem, egész sok negatívumot sikerült itt a végén felhalmoznom, pedig a C-12 alapjába véve nagyon jó játék. A Metal Gear és a Syphon Filter stílusában igencsak az élbolyba sorolandó – az SCE Cambridge megadta a módját, miként búcsúzzon a PlayStation egyestől.

V. Z.
vzoli@vogel.hu


▲ A túlvilágra távozók hasznos csomagokat potyogtatnak el



BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Syphon Filter 2	–	–
C-12: Final Resistance		
Tomb Raider Chronicles	01/01	80%

ÖSSZEFOGLALÓ

A Medievil alkotógárdája egy remek akciójátékot hozott össze a Syphon Filter stílusában. Bár az idegenek támadásáról szóló sztori nem valami eredeti, a fegyverek, az ellenfelek, és a küldetések vannak annyira változatosak, hogy ezt meg lehet a játéknak bocsátani. Külön dicséretet érdemel az intelligens megoldásokat követelő harc, ami a C-12-t az utóbbi idők egyik legjobb akciójátékává teszi.

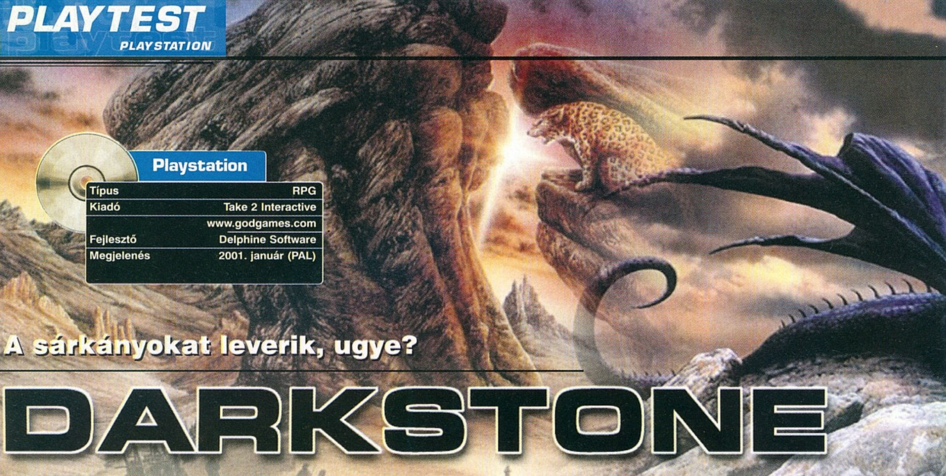
POZITÍVUM

- Hangulatos pályák
- Taktikus harc
- Sokszínű küldetések

NEGATÍVUM

- Az irányításnak van néhány gyenge pontja

GRAFIKA 89 %
HANG 92 %
ÉRTÉK 86 %



Playstation

Típus	RPG
Kiadó	Take 2 Interactive
	www.godgames.com
Fejlesztő	Delphine Software
Megjelenés	2001. január (PAL)

A sárkányokat leverik, ugye?

DARKSTONE



▲ Keblemre, testvér!



▲ Nem, nem adok több autogramot!



▲ Három goblin, három csapás, négy arany

Aki elmélyülten foglalkozott annak idején a Civilization nevű játékkal, vagy egyszerűen csak nyitott szemmel jár a világban, nem lepődik meg azon, hogy a tudomány fejlődése olykor mekkora változásokat hozhat mindennapi életünkbe. Most, hogy a biotechnológia előtérbe került, miközben a zöld mozgalmak politikai befolyása pedig meglehetősen megcsappant, egyremásra szaporodnak a genetikai kísérletek. Az egyre erősödő trend úgy tűnik, a szórakoztató elektronikát sem kerüli el, hiszen a Delphine Software csapata 1999-ben Darkstone néven piacra dobta a Diablo PC-s klónját, majd idén januárban a PSX-es verziót is.

Szerencsére azért nem végeztek tökéletes munkát, már ami a másolást illeti, hiszen jó néhány újítást beraktak a játékba. A játékmenet alapvetően diablós maradt, azonban sikerült a történetet megelőző legendákat -valószínűleg az újítás kényszere miatt – oly mértékben elbonyolítaniuk, hogy a játékból nem igazán lehet teljesen rekonstruálni az események hátterét, ami pedig minden tisztességes szerepjáték lényegi részét képezi. Érdemes tehát megismerkednünk Uma világának történelmével, hogy maximálisan kiélvezhessük a darkstone-i hangulatot.

Kezdetben...

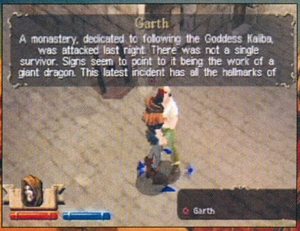
Az idő hajnalán nem létezett sem ember, sem föld, sem óceán, csak Élet és Halál vívta örök párharcát a végtelen semmiben. A győztes Élet akkor megteremtette a világot, Umát, hogy légyen lakhely az ő gyermekeinek. A sötétben lapító Halál bosszút esküdvén egymás ellen fordította Uma népeit, véres háborúkkal tizedelve az Élet teremtményeit. Az Élet természetesen nem nézte jó szemmel ősi ellensége ténykedését, ezért Kaliba istennőként megtestesülve sietett a Haláltól megzavart gyermekei segítségére. Seregét sárkányokkal erősítette meg, hithű mágusai, a druidák az istennő könnyeiből egy hatalmas erejű varázstárgyat készítettek, amely az Idő Gömbje néven vonult be Uma történelmébe. A gömb segítségével könnyedén megregulázták a sunyi Gonoszt, aki kénytelen-kelletlen visszavonult az őt megillető Nemlétbe, és beköszöntött a régen várt Aranykor. A Druidatanács – nehogy véletlenül rossz kézbe kerüljön – hét darabra szedte a csodafegyvert, a gömböt alkotó minden egyes kristályt más és más kiváló őrökre bízva. Telt-múlt az idő, és nagy semmittevésben lassan kihaltak a druidák, így a sötétség visszaszivárgásának megakadályozására Kaliba egy szerzetesrendet alapított. Isten tervez, ember végez, pont ezzel a lépéssel sikerült szegénynek ismét szélesre tárni a lét kapuját a Gonosz előtt. Egy bizonyos Drakil Tanan nevű szerzetes ugyanis a szent tanok való jámbor elmélkedés helyett a szigorúan tiltott nekromancia buzgó tanulmányozásába vetette magát. Mire társai lefülelték, már rákapott a feketemágia ízére, és a legkülönbözőbb típusú élőholt lények megidézései fémjelezték sikeres fejlődését. Miután a kíváncsi természetű pátert – eléggé el nem ítélhető módon – kidobták a kolostorból, bosszút esküdött a megalázó eljárásért, és Draakra változtatva nevét, immár gyakorló nekromantaként kereste meg a mindennapi betevőt. Ambíciói szó szerint az egekbe törtek, ahogy az már az ilyen történetekben lenni szokott, csak a világuralmat és Kaliba elpusztítását tűzte ki maga elé megvalósítandó célul. A szamárlétra első lépcsőjeként megszerezte Kaliba egyik sárkányának testét, és készen áll, hogy szörnyű varázserejével romlásba taszítsa az univerzumot, ahogy azt a bevezető moziban az őt megfékezni vágyó úriemberekkel is teszi.

Miután a felmentőcsapat is csődöt mondott, és úgy tűnik, hogy Kaliba is szabadságon van, természetesen nekünk kell megmentenünk Uma napsütötte lankáit.

Hősök, hősök, ismerősök...

A szerepjátékok megszokott menetrendjét követve első feladatunk kiválasztani hősünket, a rendelkezésre álló négy kaszt (harcos/varázsló/tolvaj/pap) valamelyikéből. A jól ismert recept szerint mindegyiknek megvan a maga erőssége és gyengéje, amelyek elsősorban a harci stílus kidolgozásánál válik fő szemponttá. Az emancipáció jegyében minden kasztból rendelkezésünkre áll egy hím-, illetve egy nőnemű egyed, akik egymástól csak származási helyük szerint különböznek.

Karakterünk felépítése az AD&D leegyszerűsített szabályait követi: van négy alaptulajdonságunk, képzettségünk és egy méretes hátizsákunk, amely a ma-



▲ Igenis, Don Corleone,megyek, és kinyírom őket

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Diablo	–	–
Record of Lodoss War	01/3	90%
Darkstone		



▲ Goblinvadászat haladóknak



▲ Vajon mit rejt az ígéretes nevű hölgy sátra?



▲ Ezt nem vagyok hajlandó tovább hallgatni..

gunkkal cipelt tárgyakat hivatott jelképezni. Tulajdonságaink kezdőértékei kasztra jellemzőek, ám szintlépéskor rajtunk áll, mit faragunk hősünkből, a játék végére egész meghökkentő figurák jöhetnek ki kezünk közül.

Képzettségeink is kasztunkra jellemzőek, ám ezekkel – sajnos – nem nagyon variálhatunk. Szám szerint hét van belőlük, fejlesztésük "csupán" pénzkérdés. A meglehetősen vad árak ellenére érdemes mindegyiket feltupírozni, ugyanis hasznos segítséget nyújthatnak.

Érdekes újdonság az étel és a hiányában fellépő éhség bevezetése, amely fokozatosan csökkenti életpontjainkat hősünk egyértelműen rosszalló megjegyzéseivel kísérve.

A játékmenet teljes egészében a Diablót követi. Amennyiben megalkottuk bajnokunkat indulhat is a történet, amely bevezető mozijában súlyos főellenségünket, Draakot láthatjuk nem túl emberbarát akciója közben. Klasszikus módon egy vidéki kisváros békés életébe csöppenünk, ahol Usztics Mátyással ugyan nem, de néhány más polgárral találkozhatunk, beszélhetünk, csereberélhetünk. Itt szerezhetjük be felszerelésünket, tanulhatjuk meg képzettségeinket, ne adj' isten, tölthetjük fel megcsappant varázs- és gyógyitalkészleteinket. Itt tudjuk meg, hogy össze kell szednünk az Idő Gömbjét alkotó hét kristályt, amely Uma hét országában van szétszórva és be kell bizonyítanunk a gonosz Draaknak, hogy bizony a sárkányok élete sem fenékig tejfel.

A várost elhagyva a tulajdonképpeni játéktérre jutunk, ahol hét pályán kalandozva teljesíthetjük a ránk kirótt megbízatást. A pályák elég sematikusak, egy darab felszín az aktuális küldetést adó illetővel, továbbá egy négyszintes labirintus, ahol a küldetést hajthatjuk végre, siker esetén egy-egy kristály fejében. Természetesen a pályákon és a labirintusokban csak úgy hemzsegnek a különféle élőlények, akik rögtön kiszúrják, hogy nem közéjük tartozunk, és nem is a festői táj miatt jöttünk ide. Ennek megfelelően mindent elkövetnek azért, hogy életpontjainkat a nulla felé közelítsék. Fegyvereink és támadó varázslataink sűrű alkalmazásával segíthetünk nekik belátni tévedésüket, erőszakos halálukkal tapasztalati pontot, na meg némi pénzt és különféle hasznos tárgyakat szerezve, amelyeket aztán pénzzé tehetünk, vagy felhasználhatunk kedvünkre. A szinteket elhagyva a program újra telepakolja szörnyekkel, így ne lepődjünk meg, ha visszalépve újból telt ház fogad, a hosszas munka árán létrehozott "csend, rend, fegyelem" helyett. A hét kristály tulajdonjogát megnyugtatóan elrendezve végül nekivághatunk az utolsó útvesztőnek, a végén a főszereplő sárkánnyal.



Bár a játékmenet nem kimondottan eredeti, de a játék kidolgozottsága és hangulata könnyen feledteti ezt az aprócska malőrt. A grafika részletgazdag, a pályák tényleg háromdimenziósak, olyannyira, hogy a kameraállást tetszés szerint változtathatjuk, és nagyon nem mindegy, merre célzunk. A 32 szintes labirintusrendszer is igen sokrétű, minden egyes játékban véletlenszerűen építi fel a program, sőt a pályákon is három lehetséges küldetés közül választ. Magasabb szintű karakterünkkel pedig egyre több (maximum 5) nehézségi fokozaton mutathatjuk meg Draaknak, hogy jobban tette volna, ha inkább kalandozónak állt volna be…



▲ Ne tessék tülekedni, mindenki sorra kerül!

ÖSSZEFOGLALÓ

A Darkstone egy "picikét" Diablós beütésű, ám mégis élvezetes játék. Változatos labirintusai, hangulatos kerettörténete és főleg grafikája miatt nemcsak a szerepjátékok megszállottainak fog kellemes perceket szerezni. Kár, hogy rengeteget tölt.

POZITÍVUM

- Aprólékosan kidolgozott 3D-s grafika
- Sok véletlenszerűen választott küldetés
- Hangulatos küldetések

NEGATÍVUM

- A zene, hm... nem túl eltalált
- Nyugodtan kávézhatunk töltés közben
- Nem túl eredeti játékmenet
- Nincs multiplayer opció…

GRAFIKA	90 %
HANG	65 %
ÉRTÉK	88%

1 ntsc



FORD RACING

FORDuljunk fel?

Playstation	
Típus	Autóverseny
Kiadó	Take 2
	www.empireinteractive.com
Fejlesztő	Empire
Megjelenés	2001. március (PAL)

Sokat merengtem azon költői magányomban, miután volt szerencsém kipróbálni az Empire legújabb játékát, hogy vajon mi szépet mondhatnék nektek erről? Aztán rájöttem: semmit. Nehéz úgy kezdeni ezt a leírást, hogy ne érződjön azonnal at elviselhetetlen ellenszenvem a Ford Racing iránt. Bár az ötlet alapvetően jó, hiszen például a Need for Speed-sorozat legutóbbi kizárólag Porsche-modelleket felvonultató gyöngyszeme igen nagy sikernek örvendett világszerte (véleményem szerint nem alaptalanul). Az elképzelés előnye, hogy egy könnyed és szórakoztató játékon keresztül ismerhettük meg az adott autómárka és a gyártó cég történelmét, eddigi sikereit és a csodált remekművek technikai paramétereit, mindezt úgy, hogy közben a megszokott NFS-légkör dominált. Gondolom, hogy a Take 2 hasonló gondolat alapján próbált meg sikereket elérni a játékpiacon. Jól ismerjük már a klónozás folyamatát: végy egy bevált receptet, add hozzá a saját licencedet, kicsit turbósítsd fel, aztán ki vele a polcokra, hagy gyarapítsa a fogyasztói társadalom egyébként is szegényes kínálatát. Annyi a bibi, hogy a Take 2-nak még ez sem sikerült.

Miután a gyanútlan kispolgár elindítja a játékot, kb. 3 másodperc elteltével szörnyű déjá vu érzés kerítheti hatalmába. A bevezető filmecske, ami rövid, de legalább velőtlen, szinte egy az egyben a TOCA-sorozat indító filmjeit eleveníti fel: tesztpálya, felturbózott sportkocsik, gyorsaság, kicsúszás, hatásvadász borulások. Ezután a már jól ismert Ford-logó tűnik fel, és az ember szíve mélyén remél, hogy a márkanév talán takar még minőséget – de nem. Bár gyanítom, hogy ez nem a Ford hibája. A főmenünek egyetlen előnye a könnyű kezelhetőség és a könnyen átlátható opciók rendszere, de nem bírom ki, hogy ne súgjam meg nektek, ez sem eredeti ötlet, a V-Rally 2 menükezelése szinte egy az egyben ugyanez. Mindemellett csupán kétféle játékmód közül választhatunk, a már jól megszokott (és talán halálra is unt) Quick Race és a szintén elcsépelt Carreer mode áll rendelkezésünkre. Az Options menüben, ha elég figyelmesek vagyunk, találhatunk egy Hidden Items menüpontot, ahol is megtekinthetjük, hogy milyen autók állnak majd rendelkezésünkre, ill. milyen pályákon próbálhatjuk ki a Ford nagyszerű járgányait. Meglepő, hogy a játék elején csak két pálya és három autó közül választhatunk, és amint később rájöttem, a karrier mód igazából semmi másra nem jó, csak arra, hogy aktiváljuk a többi járgányt és pályát. Ennyi! Hogy miért érdemes mégis küzdeni? Van itt kérem KA, Fiesta, Escort, Puma, Focus, Contour, Explorer, Cougar, Taurus, F150, a Driverből megismert jó öreg Mustang és egy GT-90-es csúcsmodell. Mindez nagyon jól hangzik, de higgyétek el, olyan ez mint egy közepes előjáték sok reménnyel, de semmi beteljesüléssel. Egy ideig elbíbelődtem azzal, hogy kipróbáljam a fenti verdákat, de az újdonság varázsa fél perc után rendszerint elillant.

Ha az ember arra vállalkozik, hogy karrier módban próbálja végigjátszani a Ford Racinget (hiszen mi mást is tehetne?), akkor gyakorlatilag, egy a Gran Turismo alapokra épített játékmenettel találkozhat, borzalmasan lebutított változatban. Ez a játékmód öt-hat futamos szezonokra bomlik, ahol minden egyes idény egy autómárka nevéhez kötődik (micsoda ötlet!). Egy idényen belül indul-



▲ Csak keresem az utam, és keresem a bajt...

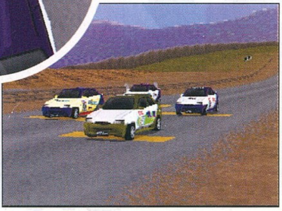


▲ Akár egy hatásos reklámfilm!

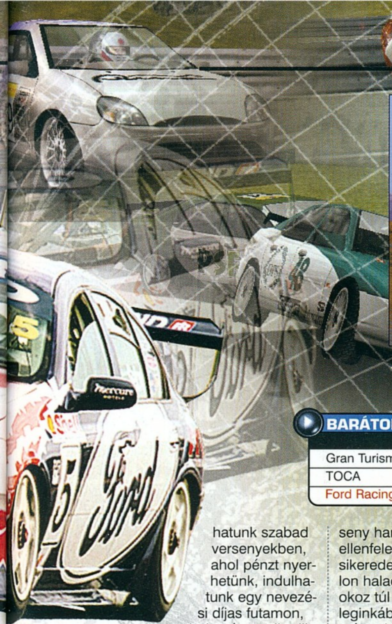


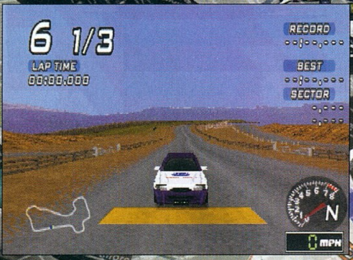


▲ Csak bámul a sok bamba néző



▲ Bőgnek a motorok a pusztában





▲ A jó öreg Escort indulásra kész

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Gran Turismo	–	–
TOCA	–	–
Ford Racing		

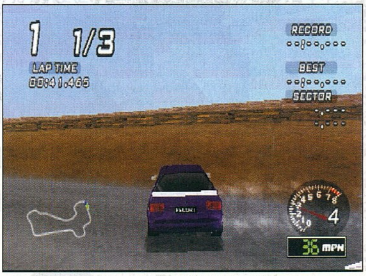
hatunk szabad versenyekben, ahol pénzt nyerhetünk, indulhatunk egy nevezési díjas futamon, ahol a tét emelkedik, és végül a szezon döntője vihet minket tovább a következő játékszakaszra. Sajnos megint gyalázkodnom kell. Ennek a játéknak minden egyes része a Gran Turismo tökéletes koppintása. A versenyekért pénzt nyerünk, amiből felturbózhatjuk az autót, egy szezonon belül átugorhatunk bizonyos versenyeket, de ami a legszembetűnőbb minden hasonlóság között, az a grafika. A Ford Racing pályái (Mesa Verde, Long Valley 1-2, Mountain Ring, Willowdale 1-4) pofátlanul másolják a Gran Turismóból ismert, egyébként rendkívül hasonló nevű pályákat. Ennek egyetlen egy előnye, hogy legalább a grafika viszonylag igényes, a színek, a felbontás, a 3D-s mozgás elég jól sikerültek, bár a pályák szerkezeti felépítése és látványa még csak meg sem közelíti a nagy elõd nyújtotta élményt. Sajnos több játékmód nem áll a rendelkezésre, ezért még csak azt sem mondhatom, hogy a Ford Racing egy-két óra elteltével is szórakoztató lenne. Gyakorlatilag az elég szegényes karriermód és a kétperces futamok semmi újat nem tudnak nyújtani.

Mint ahogy fent említettem, egyedül a grafika és a gyorsaság az, ami pozitívumként értékelhető a játékban. Az autók elég élethűre sikerültek, jól kidolgozottak. Egyetlen probléma csupán, hogy a fény tükröződése a szabad ég alatt és az alagutakban szinte ugyanolyan. A pályák egyhangúak és silányak, és még a verseny hangulata sem igazán érezhető. Az ellenfeleink MI-je egy picurkát egyszerűre sikeredett, mindig egy megadott útvonalon haladnak és leszorítani őket sem okoz túl nagy kihívást. Ami a zenét illeti, leginkább a NFS 3 stílusát idézi, bá a fiúk még a háttérzene területén sem tudtak igazán érdekeset alkotni. Ennek ellenére a zenei aláfestés elég jó hangulatot ad a versenyekhez, emellé realisztikus hangeffektek társulnak. Az irányítás rendkívül egyszerű és könnyen elsajátítható, egy-az-egyben ugyanaz, mint minden autószimulátor esetében. Az R2 gombbal válthatunk a játék során nézetet, így választhatunk két külső nézet, valamint egy belső, vezetői nézet között. Összességében a játék egyszerűsége talán még előnyére is válhat, pl. a kisgyermekek esetében, mert ami a színvonalat illeti, talán egy hároméves ifjonc még találhat valamit a játékban. Bár ez a kritika talán szigorú, de talán nem is alaptalan. Az Empire új játéka egy jó ötletre épült tragikus megvalósítás, a fantáziátlanok erőlködésének tökéletes példája. Ezt csupán azért nem tudom megérteni, mert az utóbbi években annyi remekművel találkozhattunk a konzolos piacon, hogy ezek után elég vastag arcbőr napi viselete szükséges ahhoz, hogy valaki ilyennel rukkoljon elő 2001-ben. Azért azt ajánlom, ha valaki teheti, próbálja ki a játékot, mert az is elképzelhető, hogy csak én alkotok torz képet vagy túl szigorú voltam a Ford Racinghez. De higgyétek el, ha valaki egyszer már ült egy Mercedesben az már nem akar Trabantot vezetni. De az is lehet, hogy Fordot sem.

HP
hp@internetto.hu



▲ A jó öreg Escort küzd a bennmaradásért!



▲ A jó öreg Escort végül kisiklott

ÖSSZEFOGLALÓ

Az Empire új alkotása, a Ford Racing nem más, mint egy klónozási kísérlet genetikai hulladéka. Jóllehet a versenyszimulátorok divatja sosem fog elavulni, azért van egy határ, ami alá nem illik süllyedni. Gyanítom, hogy gyors eredményre volt szükség és ez a minőség rovására ment. Egyszer érdemes látni, hogy mindenki tanuljon ezekből a hibákból a jövőben.

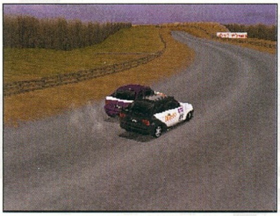
POZITÍVUM

- A Ford modelljei megdobogtatják az ember szívét
- A gyorsaság és a verseny azért mindig jó móka

NEGATÍVUM

- Semmi eredetiség nincs a játékban és még másolatnak is pocsék
- Teljesen feleslegesen ráment egy délutánom

GRAFIKA	70 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	55%


▲ Fight Club a betonon


▲ Kicsi a KA rakás, nagyobbat kíván



Benzinszagú paripa

CASTROL HONDA SUPERBIKE

Playstation

Típus	Motorszimulátor
Kiadó	Electronic Arts
	www.ea.com
Fejlesztő	Interactive Entertainment
Megjelenés	2001. március 10. (NTSC)
	2001. április (PAL)

Úgy tűnik, ha mostanában "motoros" játék kerül a tévémre, akkor egyszerre vagyok kénytelen megélni a katarzis és a totális értetlenség élményét, bár az igazat megvallva, az utóbbi erősebb. Nem igazán tudom megérteni, hogy ha már egy fejlesztő igen sok pénzért megvásárol egy licencet, felépít egy párját ritkító fizikai modellt és az egyéb részleteket, a részletekre viszont vagy nem szán elég fejlesztési időt, vagy valami egyéb ok miatt elég elnagyoltan kezeli azokat. Ráadásul nem csak azokat, hanem az apróságokat, a részletkérdéseket is, amik megfűszerezik e játék által nyújtott élményt.

Az egyik szemem kevés híján az öröm könnyeiben úszik, hogy milyen remekül sikerült visszaadni a motorozás élményét, fizikájában már tényleg átlépve a szimuláció határát. A másik pedig kissé rémülten mered előre, majd a dobozra, hogy miképp lehetséges az, hogy Spot koma egy 97-es programot adott ki tesztelésre. Talán ezzel a csak gumiarcú artisták számára felölthető grimasszal lehetne legjobban szemléltetni az első néhány körben felhorgadt érzéseimet. Aztán persze a döbbenet lassan átvált beletörődésbe, ha ilyen hát ilyen, de mégis jó vele játszani alapon.

Mielőtt a tételes pocskondiázásba kezdenék, az elnagyolt, netán teljesen kidolgozatlan részeket citálva sorra, egy pillanatig érdemes azon is elgondolkodni, hogy akkor is ilyen lelki törés jellegű élményt okozna-e egy "nem minden elemébe a mai igényeknek megfelelő" játék, ha azt egy kevéssé jó nevű kiadó logójával ellátott csomagban szerzi be az egyszeri játékos. Valószínűleg nem, de az Electronic Artstól, pontosabban "AZ EA"-tól ennél azért nagyságrendekkel profibb munkát szoktunk meg.



▲ Én beállítom a váltómat, de úgy...

Panaszláda

Két roppant fájó hiányosság róható fel a Superbike-nak, annak ellenére, hogy gyakorlatilag egy évvel a tervezett megjelenés után lát napvilágot, szóval lett volna idő nemcsak aráncfelvarrásra, de akár részleges újraalkotásra is. Átfogóan nézve képet magával a motorosokkal és gépeikkel még viszonylag kevés probléma akad, bár egy kicsit darabos a mozgásuk, és a mai ízlésvilágnak is elég darabos-pixeles a kinézetük, de szódával elmennek. Játék közben amúgy is célszerűbb a négy lehetséges nézet közül a "belsőt" választani, nekem legalább is nagyságrendekkel könnyebb volt úgy rátalálni a kanyarok ívére, és minél később fékezni. A környezet, de kiváltképp a háttér azonban jóval több kívánnivalót hagy maga után. Az előbbi elmosott, életlen, részletmentes mivoltával, az utóbbi "festett lepedő" mivoltával. Való igaz, hogy enyhe túlzás lenne elvárni, hogy a szurkolók önálló életet élve ugráljanak kis színes zászlókat lobogtatva, de a gyakorlatilag nem létező háttér és a virtuális stadion között azért léteznek köztes fokozatok. Ráadásul, elég erősen felmerült bennem az az érzet, hogy a másodpercenként megjelenő kép-





▲ A rajt előtt szögletesre izguljuk magunkat



▲ Szépen cizellált reklámok a dzseki hátán



▲ A látkép szép, ám mozdulatlan



▲ Bár holtnak tűnik, de mindjárt felpattan



▲ Néha jól jön a kanyarsúgó

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Championship Motocross 2001	01/04	85%
Ducati World Racing	01/03	84%
Castrol Honda Superbike		

kockák számát kissé megnyírbálták, ami inkább érezhető, semmint látható szaggatást okoz.

A két probléma közül a harmadik a sebesség érzékeltetésének gondja. Amíg egyenesben, csuklóficamig tekert gázkarral repesztünk, addig egész szemléletes, azonban ha jobban vissza kell venni a tempót egy-egy durvább kanyar kedvéért, teljesen hibás a sebességérzet. Nem kevés ideig tart megszokni, hogy ne húzzon rá automatikusan az ember, hiszen teljesen azt az érzetet kelti egy 50-60 km/h sebességgel kanyarodó motoros, mintha állna és egy rövid szundításhoz kezdené a gépét a betonra dönteni. Fokozottan igaz ez a három különböző szögből és távolságból mutatott külső nézet esetében, de motoron kuporgó, a műszerfal szélárnyékába húzódó pilóta szemszögéből is érezhető.

A második nagy problémakör a hangok kérdése, a zajok, a zörejek elég jól eltaláltak, bár tehették volna valamivel változatosabbá a motorhangokat, bár igaz, ami igaz egyetlen típusra épülő programban ez azért nehéz feladat. Sokkal inkább érdekes a játék futamok alatti zenéje, pontosabban annak totális hiánya. Ami szerintem elég nagy baklövés volt, hiszen egy jó kis nyomulós zene hatalmasat dob a játékélményen. Egész más, ha az ember direkt állítja le a zenét vagy kapcsolja ki a tévé hangszóróit, hogy saját ízlésének jobban megfelelő muzsikára motorozhasson, mintha ezt kötelezővé teszi számára a programozó.

Ez kérem szimulátor

Ennyi köpködés után nem ártana egy kicsit a Castrol Honda pozitív oldalaival is foglalkozni, mert a fentiek ellenére, igen nehéz volt letenni az irányítót még többórányi játék után is. Először is ez egy motorszimulátor, másodszor pedig egy jól és nem csak vérprofiknak játszható szimulátor. Csak néhányakban kelthet hiányérzetet, hogy nincs benne háttértörténet jellegű, pénzgyűjtögetős, térképes, vásárlós rész. Rövid menü után lehet a versenyekhez jutni, akár csak egy gyors, netán egymás elleni futamról, akár bajnokságról legyen szó, a hangulatra ráérezni jó alkalmat ad a rajtpozícióért folytatott időmérő edzés.



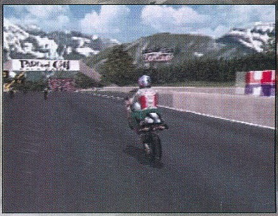
▲ Egy laza balos FPS-nézetben

A menük rövidsége persze nagyban múlik azon is, hogy milyen nehézségi fokot választ a játékos, illetve milyen segédleteket kapcsol ki-be. Mivel egyetlen típussal az RC45-ös Hondával áll mindenki rajthoz elég egyértelmű, hogy a gumik helyes megválasztása, a motor és a váltó beállításai nagyban befolyásolhatják az esélyeket. Ezeken a segítségeken kívül, még a vezetés közben működésbe lépő segítségek is kérhetők, a vasparipa akár magától fékez, letiltja a túl nagy gázadás lehetőségét a kanyarokba, így egy átlagos arcade program szintjére hozva a játékot. Az igazi élvezetet azonban az jelenti, amikor a játékos mindenféle könnyítések nélkül uralja a lóerőktől szinte szétszakadni szándékozó szörnyeteget.

A gyári licenre épülő programoknál hátrány szokott lenni, hogy letiltják a jármű sérülésének lehetőségét, "a mi motorunk, nem romlik el, még ha tízszer odaverik akkor sem" marketing megfontolás alapján. Szerencsére ez itt nincs így, igaz ugyan, hogy a dukkózás rendületlenül csillog még egy komolyabb bukfenc után is, hiába csúszott a motor több tíz méteren át füstölögve, és még a legnagyobb korlátba rohanós perecelés után sem kell feladni a versenyt. Az esések nagyban befolyásolják azonban a végsebességet és gyorsulást, vagy épp a futómű-geometriát, és a moci egyenesben tartott irányítóval úgy húz valamelyik oldalra, mint a kefekötő a kocsmalátogatás végeztével. Természetesen ezek a sérülések is letilthatók.

Arról pedig, hogy ne legyen unalmas a versenypályákon való körözgetés nemcsak a 11 valós helyszín gondoskodik, de a gép által irányított, roppant céltudatos és néha veszélyes helyzetekbe is bátran belemenő ellenfelek.

Ma_G



▲ Egykerék = látványos, lassú, irányíthatatlan



▲ Ki mer később fékezni?

ÖSSZEFOGLALÓ

Az egyik legjobb példa tán egy jóféle sajthoz, teszem azt Pannóniához hasonlítani a Castrol Honda Superbike-ot. Amely ugyan tele van lyukakkal-hiányosságokkal, mégis pompás csemege. Csak remélni merem, hogy a programozók összekapják a magukat és a pompázatos fizikai modell mellett tátongó lyukakat betömve, jelentkeznek majd egy második résszel, mert lyukak csak a sajtban mutatnak jól.

POZITÍVUM

- Kifinomult fizikai modell
- Jól állítható nehézségi fok
- Jól érzékelhető sérülés-modell

NEGATÍVUM

- Grafika
- Sebesség érzet
- Nincs zene

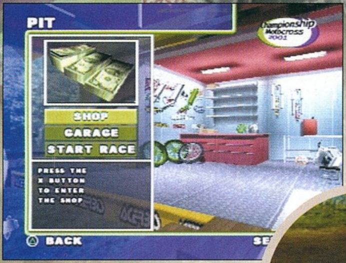
GRAFIKA	30 %
HANG	20 %
ÉRTÉK	65%

Playstation

Típus	Motorverseny
Kiadó	THQ
	www.cmx2001.com
Fejlesztő	Funcom
Megjelenés	2001. január 30. (NTSC)

Sárdagasztás két keréken

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001



▲ Itt verhetjük el keservesen megszerzett pénzünket



A motokrossz valahogy egy kicsit mindig is mostohagyereknek számított, mind a való világban, mind pedig a PSX-fejlesztők körében. Sohasem kapott akkora publicitást, mint a hagyományos motorversenyek, és nem illik bele teljesen a mostanában egyre felkapottabb extrém sportok kategóriájába sem. Annak ellenére, hogy ez a tengerentúlon sokkal népszerűbb sport, mint itthon, a játékgyártók nem törték kezüket-lábukat, hogy ilyen témájú játékokkal álljanak elő. A tavaly megjelent első résznek nem is igen volt vetélytársa, rajta kívül még két versenyző szállt ringbe – a Jeremy McGrath nevével fémjelzett, valamint az EA SuperCross-a –, de a legnépszerűbb mégis ez a program lett.

Az okok egyszerűek: az EA üdvöskéje elég kezelhetetlen és sótlan volt, a McGrath pedig túl egyszerűnek és puritánnak tűnt.

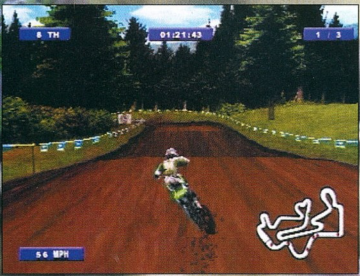
Az idén megjelent újabb epizód sok tekintetben jobb lett, s maradt az egyedülálló hangulat is, de egy-két dolog még mindig nem az igazi. Néhány esetben nem figyelhető meg olyan változás, amit egy év után elvárna az ember, sőt egykét ponton butították, egyszerűsítettek is rajta.

A program a kategóriáját tekintve sokkal közelebb áll az ügyességi, mint a szimulátorkategóriához. Ez persze nem azt jelenti, hogy könnyű dolgunk lesz, hiszen a játék ettől függetlenül nehézre sikerült.

Az alapséma semmit nem változott, csak kibővült néhány lehetőséggel. Ami rögtön feltűnik, az a két fajta versenymód. Lehetőségünk van a sima bajnokságban indulni, de van egy karriermód is, ahol a kezdő, amatőr szinttől elindulva kell minél magasabbra jutnunk az elismertség szamárlétráján. A bajnokságon indulva a futamok után – a helyezéstől függően – pénzzel is jutalmaznak, s ebből vásárolgatva tudjuk tuningolni, illetve a különféle terepekre igazítani a járgányt. Szemben az előző rész megnyerhető, végtelenszer használható alkatrészeivel, az ebben megvásárolható elemek csak néhány futamot bírnak ki, utána kénytelenek leszünk újat vásárolni belőlük. Összesen hét különféle elemet cserélhetünk, illetve változtathatunk meg a győzelem reményében. Ezek kiválasztása igen fontos momentum, hiszen nagyon sok múlik a beállításokon. Természetesen, a szabad barkácsolgatásnak gátat szab a pénztárcánk, így igen körültekintően kell megválasztani, mire is adunk ki pénzt. Külön jutalom jár azért, ha sikerül kiugranunk a rajtnál – igaz nem sok, inkább erkölcsi értéke van.

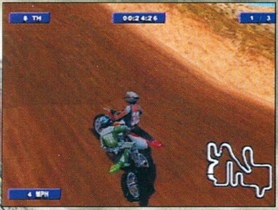
Kezdetben csak a 125 ccm kategóriában indulhatunk, de a versenysorozatok megnyerésével szabad a pálya a 250 ccm-es széria felé.

A karrier módban nincs semmi fejlesztés, ott az elején kiválasztott motorral kell rátermettségünket bizonyítanunk. Nincs lehetőség a különféle részegységek cseréjére sem, csak a tudásunkban bízhatunk. A motor kiválasztása is csak hasraütésszerűen történhet, hiszen nincs sok információnk, csak a nevét tudhatjuk meg. Az egyes versenyek is több futam-





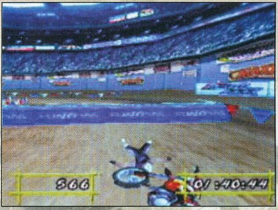
▲ Superman se csinálná jobban



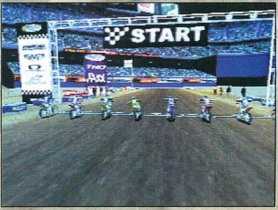
De jól összejöttünk...



Egy későn indított ugrás...



...és következménye



Rajtunk a világ szeme



Itt még láttam őket...

ból állnak, és csak első helyezettként juthatunk tovább – szerencsére az összpontszám számít.

A játék irányíthatósága – maga kategóriáján belül – igen jól sikerült. A gépek mozgása többé-kevésbé valósághű, a pilóta mozgása is hű a gravitáció és a motokrossz "törvényeihez". Ám, ennek ellenére a gázadás gombja lesz a legtöbbet használt billentyű, a fékekkel nem sokat fogunk játszadozni. A sport egyik jellegzetessége, a powerslide névre hallgató csúsztatásos kanyarbevétel, az elődben még igen jól alkalmazható eszköz volt, de itt már igencsak használhatatlan. Bevetésekor a motor iszonyatosan lelassul, s ráadásul egyáltalán nem lesz olyan effektív a kanyarodás, hogy megérje.

Már az előző részben is feltűntek a különféle trükkök, de sok szerepük nem volt, hiszen sem pontot, sem más elismerést nem kaptunk, bármilyen látványosak is voltunk. Már akkor szerettem volna, ha ezek végrehajtásának valami látszata is lenne. Imáim ugyan meghallgatásra találtak, de valami zavar lehetett az éterben, ugyanis: bár most egy külön menüpontot kaptak ugyan, de ennek ellenére még mindig nincs meghatározó szerepük. Összesen négy helyszín áll rendelkezésre, s ezeken kell két perc alatt minél több pontot összeügyeskednünk. Semmi megnyerhető extra, semmi új pálya – ennyi. Önálló részként nagyon gyenge, a versenyek közben pedig senki sem fog értékes másodperceket pazarolni egy-egy szép mutatvány miatt, de így valahogy nincs értelme.

Az egy-, illetve kétjátékos módban – mint már megszokott -, csak azok a versenyhelyszínek választhatók a gyakorlás céljára, melyeken már a bajnokságon sikerrel szerepeltünk. A kétjátékos módot is érte néhány változás. A sima verseny – hasonlóan az egyjátékoséhoz – egyszerűbb lett. Nincs már lehetőség a különféle alkatrészcserékre, csak a standard beállításokkal indulhatunk. Nekem jobban tetszett a másik megoldás, annak kicsit egyénibb hangulata volt.

Ezt a "ballépést" azonban kárpótolták, méghozzá azzal, hogy lehetőségünk van bajnokságot is indítani két emberi tényezővel is. Igaz, az osztott képernyő miatt kisebb a látótér, de így már nem biztos, hogy utolsók leszünk...)

A játék grafikája a menükben látható megoldásoktól eltekintve igen jóra sikerült. A mellettünk elsuhanó táj változatos, kidolgozott, sőt néhány rész kifejezetten szépre sikerült. A pálya mellett álló és szurkoló közönség ugyan nem nevezhető túl részletgazdagnak, de a célnak tökéletesen megfelel – úgysem a közönségre vagyunk kíváncsiak. A motorok és lovasaik már egy kissé elnagyoltabbak, és sokszor át is mennek a motorok egymáson, de nagy hibák nincsenek. Az egyetlen dolog, ami kilóg a sorból, az az út. A minőségére csak a verseny előtti információ alapján jöhetünk rá, hiszen a színén kívül semmi változás nem tapasztalható a különféle felületek között.

A hangokkal már nem ilyen rózsás a helyzet. Tudom, itt nem is lehet sok effektust felvonultatni, de azért ennél egy kicsivel többet ki lehetett volna hozni a sportból. A motorokon és a közönségen kívül semmi hangot nem hallunk verseny közben. Sem a koccanásokkor, sem az esésekkor semmit nem hallunk. Ez alapvetően nem tűnik fel, de ha jobban odafigyel az ember, akkor már hiányzik. A zene viszont kellemes, az ehhez a stílushoz illő pörgős, bár kissé középszerű punk-rock.

A THQ ismét egy igen jó minőségű programmal rukkol ki, mely méltó az elődhöz. A játékmenetben sok újítás történt, de azért ennél egy kicsit több is belefért volna. Az a néhány visszafejlődésízű változtatás inkább csak zavaró, mint bosszantó. A lényeg akkor is az, hogy a stílus rajongóinak nem kell tovább nélkülözniük, ismét a kezükbe vehetnek egy jól sikerült adaptációt. Ahhoz azonban, hogy a vezető szerepet sikerüljön továbbra is megtartani, sokkal több fejlődésre lesz szükség, mint amit most tapasztalhattunk. Én mindenesetre drukkolok...

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu





A motor leállt, de rollerként még használható

ÖSSZEFOGLALÓ

Lehet, hogy ez a játék nem tartozik a kőkemény szimulátorok közé, de éppen emiatt lesz szélesebb körben kedvelt. Szerény véleményem szerint a krosszmotorozást feldolgozó játékok között még mindig ez a program a vezető, de ezt komoly konkurencia híján nehéz teljes biztonsággal kijelenteni (nevezhetjük "vakok közt a félszemű is király"-effektusnak is). A verseny menetével és az egész játék tálalásával semmi panaszom, de a trükkök még mindig kidolgozatlanok. Szép is, hangulatos is, s bár kissé nehézre sikeredett, ennek ellenére a riválisoknak fel kell kötniük a felkötnivalót, ha maguk mögé szeretnék utasítani.

POZITÍVUM

- Kétféle versenymód
- Hangulatos, pörgős zenék és részletgazdag grafika
- Van bajnokság kétjátékos számára is

NEGATÍVUM

- A trükkök kidolgozása még mindig nem az igazi
- Nehéz, nagyon oda kell figyelni minden pillanatban
- A motor tuningolása egy kissé egyszerűen lett megoldva

GRAFIKA	82 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	85%

2 ntsc



Playstation

Típus	Autóverseny
Kiadó	Microids
	www.warmup-thegame.com
Fejlesztő	Lankhor
Megjelenés	2001. január (NTSC)

WARM UP!

Egy Forma(-1)tlan próbálkozás



▲ Én oda nem merek bemenni

Talán nem járunk messze az igazságtól, ha azt állítjuk, hogy a Forma-1 a reneszánszát éli. Évről évre nagyobb felhajtást rendeznek a versenyek körül, egyre több pénz vándorol a szervezők zsebébe. Számunkra ennek talán csak annyi a jelentősége (mármint a rajongókon kívül), hogy több ilyen irányultságú program lát napvilágot.

Ezek a programok természetesen elég változó minőségűek, és a F1A (Forma-1 Association) is előszeretettel inkább a szoftveróriásoknak adja el a hivatalos jogokat. Mit tehet ilyenkor egy kisebb cég? Természetesen más szponzorok után kutat. Esetünkben ez a Certina és az Eurosport volt. Szegények, nem tudták, mihez adták a nevüket. Az odáig rendben van, hogy ezek a cégek is szeretnék reklámozni magukat, meg nem értenek a software-ekhez, de azért a jót a rossztól még meg kéne tudniuk különböztetni.

Talán már körvonalazódik lelki szemeink előtt, hogy most valószínűleg nem egy sikergyanús játékkal találtuk szembe magunkat, de azért tényszerűsítsük is az elképzeléseinket. A gép bekapcsolása után még semmiféle veszélyre figyelmeztető jelzést nem kapunk, a bevezető animáció alatt csak a program egyetlen pozitívabb vonására lehetünk figyelmesek, ez pedig a gyorsaság. Ezek után majdnem "elveszünk" a beállítási lehetőségek között. Na jó, azért az alaplehetőségeink megvannak. Mint említettem, a program nem kapott engedélyt a hivatalos nevek, csapatok használatára, így ezeket ne is keressük. Ezután csak a játékmódot (arcade, szimuláció) kell kiválasztanunk és máris szabad a pálya.

Először essünk túl az arcade módon. Ez sokkal fájdalmasabb lesz, mint gondolnánk, tehát csak az erős idegekkel rendelkezőknek ajánlott a kipróbálása. Lehet, hogy csak számomra problémás, de ennyire csak ügyességi programmal még a jó öreg C-64-en és Amigán találkozhattunk utoljára. Tulajdonképpen a gáz tövig nyomásán és a felbukkanó kocsik kikerülésén kívül nincsen semmi dolgunk: a feladat az adott számú ellenfél megelőzése a rendelkezésre álló körökben. Ja, hogy kanyarodni is kell? Semmi gond! Megtorpanásra csak a hirtelen elénk vágó ellenfelek késztethetnek. Persze ezen remek szórakozást mindegyik szívesen űzi, ami így harsány cenzúrázatlan mondatokra készteti az ember fiát.



A szimuláció ehhez képest kész főnyeremény. (Hmm, lehet, hogy ezért hagyták benne az arcade módot?) Itt már legalább a fékpedált is használnunk kell. Az ellenfelek intelligenciája is inkább csak alulról remegtette meg a lécet, hiszen nem igazán követik az eseményeket: ha ki akarjuk fékezni őket, akkor szépen ránkhúzzák a kormányt, utána meg mindketten a kavicságyban landolunk.



▲ Esőben elkelne az ablaktörlő

Az irányítással szerencsére különösebb gondok nem fordulnak elő, így legalább ezzel nem kell megküzdenünk a versenyek alatt. A grafikáról már sajnos nem lehetünk ilyen jó véleménnyel, hiszen eléggé szegényesre sikeredett, ami leginkább a kocsikon figyelhető meg. Ehhez társulnak az elviselhetőségi határt súroló hanghatások, melyek monoton magas zúgása rövid időn belül arra késztet minket, hogy a kikapcsológomb felé nyúljunk. Nos, azt hiszem, nem is érdemes több helyet vesztegetnünk a Warm Up GP-re, mivel a leginkább elvakult fanatikusok kivételével senki sem fogja idejét erre az alkotásra pazarolni.

LaWMaN
lawman@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

Legszívesebben a két játékmódot külön-külön értékelném, hiszen míg a szimuláció elérheti az 50% feletti értékeket is, addig az Arcade csak 20% körüli pontszámot érdemel. Reméljük, hogy tényleg csak "bemelegítésnek" szánták a programot, mert ez így kritikán aluli teljesítmény.

POZITÍVUM

- Gyors
- A pozitívumok felfedezhetetlen mélységekben hevernek

NEGATÍVUM

- Nagyon szegényes grafika
- Csapnivaló arcade mód
- Gyenge mesterséges intelligencia

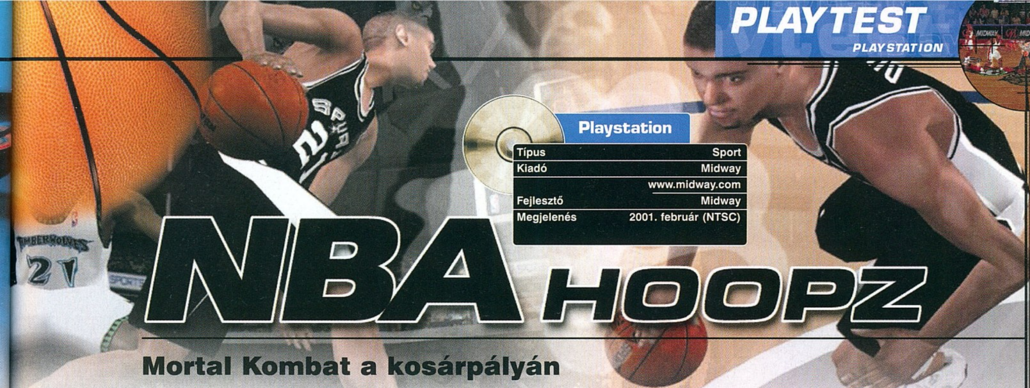
GRAFIKA	38 %
HANG	53 %
ÉRTÉK	45%



▲ Hékás, ne lökdössél!



▲ Érzitek az égett gumiszagot?



Playstation	
Típus	Sport
Kiadó	Midway
	www.midway.com
Fejlesztő	Midway
Megjelenés	2001. február (NTSC)

NBA HOOPZ

Mortal Kombat a kosárpályán

Bevallom őszintén, hogy igencsak meglepődtem, amikor megtudtam, hogy a ma már mítosszá emelt Mortal Kombat kiadója, a Midway az Eurocom segítségével most a sportjátékok területén igyekszik maradandót alkotni a konzolos jónép számára. Mindez persze önmagában nem is nagy hír, hiszen ott van már nekünk a jól megszokott EA-sorozat, a maga remek tapasztalatával, és bejáratott nevével. Az NBA Hoopz azonban teljesen mást nyújt, mint az eddigi NBA-játékok, feleleventítve a régi szép játéktermi idők arcade hagyományait. Megnyerő grafika, jópofa hanghatások, remek mozgás és látvány, egyszóval minden, ami az NBA varázsát magasabbra emeli egy egyszeri sporteseménynél.

De azért ne kezdjük el egymás haját fonni! Mint minden játéknak, azért az NBA Hoopznak is megvannak a maga kis hiányosságai. Példának okáért, nincsen semmilyen intro, ami hangulatba hozna, sőt a főmenü is elég szegényesre sikeredett. Persze kérdéses, hogy egy sportjáték menükezelése mennyire életfontosságú kérdés (mondjuk szerintem nem az), ezért nem is akadtam le nagyon ezen a kis problémán. Egyetlen szembetűnő zavaró jelenség, hogy a játék elején a gép közli velünk memóriaigényét, ami hat blokkot jelent a kártyán. Ez azért egy picit sok, nem igaz? Ha egy Diablo is csak tíz egységet szakított, akkor egy kosárlabda-szimulátor esetében vajon mi a kénköves rézfánfütyülő <censored> foglal el hat blokkot? Rejtély! A menüben a már jól megszokott lehetőségek alaján választhatunk: Quick start – avagy az igazi arcade móka; Season – ezt talán nem is kellene magyaráznom; Tournament- körmérkőzés, ahol több játékos mérheti össze tudását, vagy a gép ellen nyomhatunk egy laza, egy estés házibajnokságot. Igazából azt kell mondanom, hogy az egyes módok közt semmi különbség nincs, hiszen az NBA Hoopz alapja egy gyors arcade engine, és semmi több. Minden játék esetében egy csapatot választhatunk (ezek minden esetben háromfős teamek), amin belül egy kulcsember irányítását vehetjük át. Ez lehet védő, csatár vagy center, ízléstől függően. A többiek a játék során hozzá alkalmazkodnak, és egy kis gyakorlás segítségével, összetett és látványos támadásokat intézhetünk a másik csapat ellen. Bár az irányítás kissé összetett, azért egy-két óra gyakorlás után (no meg persze egy kellemes gombkombináció beállítását követően) igazi mesterei lehetünk a zsákolásnak, a látványos cseleknek stb. stb.

Ami a játékmenetet illeti, nem igazán lehet okunk panaszra. Nincs semmi kerítés, sem bevezető, sem finálé, még egy apró kis half-time show-ra sem futotta a Midway igényeiből, minden másodperc az akcióra, a tömény játékra van kiélezve. Ennek megvan az előnye és a hátránya is. Hátránya csupán annyi, hogyha az EA Sports NBA-sorozatát vesszük alapul, akkor minden esetben aprólékos munkával kidolgozott profi kivitelezéssel találkozhatunk, vagyis a meccsek a tévés közvetítések hangulatát idézik, a játékosokról rengeteg hasznos infót tudhat meg egy laikus konzolos, és az egész csomagolás ugyanolyan cirkuszi, mint az igazi NBA. Ez persze jó, de valahogy mégsem érzem alapvető hiányosságnak az NBA Hoopz esetében. Ugyanis itt egyértelmű, hogy csak és kizárólag a játék került előtérbe, és a grafika, a 3D-s mozgás klasszisokkal szebb, jobb, gyorsabb, mint például az NBA 2000 esetében. Való igaz, hogy nincs sok lehetőség, és a játéknak nincs meg az a cirkuszi hangulata, ami már (sajnos/hál' istennek) megszokottá vált az utóbbi nyolc évben, de ami viszont adott, az tuti sikergyanús. Különösen, hogy a 2000-es év klubcsapatait játszathatjuk, sőt a Midway sajátos összetételű csapatával is nyomulhatunk, de ha még ez sem lenne elég, akkor cserélgethetünk játékosokat, vagy akár gyárthatunk is egy optimál formációt, a saját igényeink és elképzeléseink alapján.

Ami a grafikát, illetve a csomagolást il-





▲ A Miami könyörtelenül indít...

ÖSSZEFOGLALÓ

Az NBA Hoopz remek alkotás, egy igazi arcade csemege, vérbeli rajongók számára. Még az is élvezni fogja, aki nem tud kosarazni, mert lenyűgöző grafika, és remek látvány jellemzi a Midway legújabb gyöngyszemét. Az ilyet szeretni kell! Kevés hiba, gyors játék, jópofa hanghatások, kellemes hangulat, megunhatatlan játékmenet. Igazi csemege. Sportrajongóknak kötelező darab, de a nem sportrajongók is kellemesen el fognak szórakozni vele.

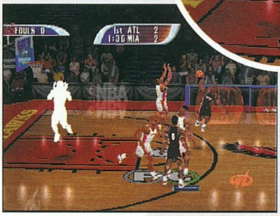
POZITÍVUM

- Rövid töltési idő
- kidolgozott mozgás
- szép termek

NEGATÍVUM

- nincs igazi pályahangulat
- sok helyet foglal a mentés

GRAFIKA	88 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	93%



▲ Úristen! Egy fehér van közöttünk!



▲ Itt senki nem törődik a játékkal?



Kincsem, valami nincs rendben

EQUESTRIAD 2001

Playstation

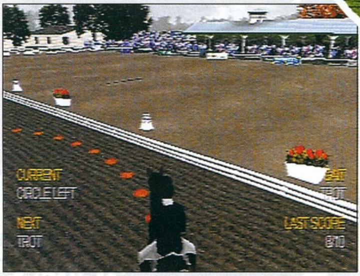
Típus	Lovaglós
Kiadó	Midas
	www.tantulus.com
Fejlesztő	Tantulus
Megjelenés	2001. január 12. (PAL)

Természetes volt, hogy a sydneyi olimpia után minden menő sportot "kardélre hánynak", és programot készítenek belőlük. Így hát – a nálunk méltán elismert és nagy szurkolótáborral büszkélkedhető – lovassport sem kerülhette el végzetét: a Midasnak "könyörtelenségének" köszönhetően napvilágot látott egy kis lóversenyes program, az Equestriad 2001.

A menükezelés igen egyszerű, teljesen érthetően magyarázza el, mikor mit kell éppen tennünk.

Egy- és kétjátékos mód közül választhatunk, ezeken belül pedig igen széles skálán mozoghatunk, attól függően, éppen mihez is füllik a fogunk. Egyjátékos módban a következők közül szemezgethetünk: bajnokság (championship), 3 napos verseny (3 day event), szimpla, egymenetes bajnokság (single event), valamint a gyakorlás és a tréning menüpontokból. Hogy ne legyen azért ilyen egyszerű a dolog, ezeken belül további beállításokat eszközölhetünk, majd' minden igényünket "kielégíthetjük". A bajnokságon belül lehetőség van csapatjátékosként és egyéni versenyzőként vinni végig a pályákat, míg a háromnapos versenyben is ugyanezek a lehetőségek adottak. A mezei bajnokságban, mint kezdők állhatunk – illetve lovunkon ülve vonulhatunk – a célvonalhoz, a gyakorlás módban szintén amatőr szinten futhatunk néhány próbakört. A tréning menüpont viszont már tartalmaz néhány újdonságot: felkészíthetjük magunkat a díjlovaglásra, kitapasztalhatjuk a műugratás buktatóit, és a tereplovaglást is gyakorolhatjuk.





▲ Érdekes: ezek a foltok rendszerint a ló után szoktak lenni, nem előtte...

Többjátékos módban szintén van bajnokság, 3 napos viadal, és egymenetes bajnokság kiválasztására van lehetőség, itt azonban már szemtől szembe is megküzdhetünk a másikkal.

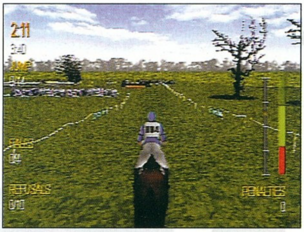
A bajnokságon belül állíthatjuk be minden további kívánalmunkat, mégpedig; mely ország színeiben kívánunk versenyezni, melyik versenyzővel – és akár saját nevünkre is elkeresztelhetjük szerencsétlent.

Az összes választható lehetőség nagyon élvezetes és érdekes. A játék irányítását nem nehéz megtanulni és néhány éles helyzet után, melyet sikeresen átvészeltünk, biztosan nyeregben érezhetjük magunkat. Minden pályán gömböcskék, illetve nyilak jelzik, merre folytassuk utunkat. Azonban nem árt észnél lenni, ugyanis néha csalafinta módon két nyíl is található a pázsitban. Ilyenkor pedig általában az történik, hogy nem tudjuk átugrani az akadályt, és a rendelkezésre álló parányi helyen kell megfordítanunk a lovat, ami persze nem is olyan egyszerű feladat – azzal ugyebár mindenki tisztában van, mekkora is egy ló hátsója.

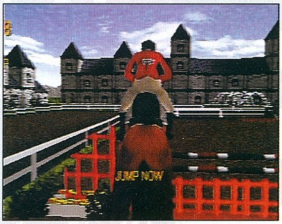
Zeneileg nem igazán szeretném minősíteni a játékot, egy lovassport alá nyilvánvalóan nem vághattak be Offspringet vagy Metallicát, bár aki egy kis "családalapító" zenére vágyik, annak lehet, hogy majd élményszámba megy a muzsika. Tulajdonképpen kellemes dallam fut a pályák teljesítése alatt, legfeljebb csak a mi idegeink mehetnek rá erre a túlzott nyugodalomra.

Az intrók szépre sikerültek, de a játék grafikáján lehetett volna még mit finomítani. Itt-ott pixeles a dolog, előnyként említhető viszont, hogy legalább nem ragadunk be sehova. Aki szereti a lovakat (sokan), és komázza az ilyen játékokat, annak biztos be fog jönni. Másnak már kevésbé

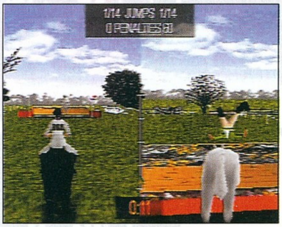
Anit@
Lara42@freemail.hu



▲ Zorro után szabadon



▲ Épp beugr(at)ok a Buckingham Palace-be



▲ Minden rendben van, tovaris?

ÖSSZEFOGLALÓ

A lovassport sem kerülhette el sorsát, és még annyira nem is sikerült rosszra a játék, hogy ne lehessen kipróbálni legalább egyszer-kétszer. És ugyebár a magyar lovas nép, úgyhogy tessék kitartóan gyakorolni és megkedvelni a játékot!

POZITÍVUM

- érdekes és új ötlet, az elején leköt

NEGATÍVUM

- tenyérbemászó zene, helyenként bele lehet zavarodni a terepbe

GRAFIKA	55 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	63%





STAR SWEEP

A leépülés határán

Playstation

Típus	Logikai
Kiadó	Agetec
Fejlesztő	Success / Axela
Megjelenés	2001. január (NTSC)

Nem kimondottan közismert kiadó-, illetve fejlesztőcsapat vette pártfogásába a StarSweep – tetrixes progit. Az Agetec olyan játékkiadó mint például az Evergrace, a Master of Monsters és az Eternal Ring, csak hogy néhányat említsek. Mindazonáltal azonban, hogy nem "nagy" nevek vonulnak fel a játék mögött, kellemes meglepetést okoztak. Hasznos időtöltésnek bizonyul a programmal játszani – hiszen logikus gondolkodásra kényszerít – és bizony elég sokáig nyúzhatjuk anélkül, hogy megunnánk.

A történet viszonylag egyszerű, sok mindent nem lehet róla mesélni. Nem szól másról, mint hogy ne hagyjuk a fejünkre nőni a kockahegyeket, és hogy túljussunk a beállított szinten. Nem kell észkombájnnak lenni ahhoz, hogy tudjunk a játékkal mit kezdeni, de hogy miképp is kell egymáshoz illeszteni azokat a téglácskákat, azt azért elmondom. A kép jobb felső sarkában megjelenő tégla lesz a következő, amit el kell helyeznünk a "táblán". Azon oldaluk, melyen a csillag látható – van olyan, mikor mind a két oldalán van, ez a legjobb, ami történhet velünk – illeszthető a táblánkon található téglához, oly módon, hogy csillagos oldalaikkal találkozzanak: ez esetben indul meg csak a "leépülési" folyamat. Megkönnyítették azonban a sorsunkat, hiszen nemcsak az emelvény tetején foghatunk a bontási folyamatnak, hanem lentebb, az üresen hagyott helyekre is beilleszthetjük a tégláinkat. Négy üzemmódot kínál a játék, melyek az alábbiak: az egyszemélyes mód – egyedül kell megbirkózni az "építőkockákkal"; a sztori mód, melyben hegyek-völgyek között vezet utunk, fifikásabbnál fifikásabb ellenfeleket legyőzve; a kétjátékos mód, melyben a 8 karakter közül kiválasztva a nekünk legszimpatikusabbal kezdhetünk bele a harcba; valamint az attackmód, melyben további hat választható variáció található. Itt a következők közül csemegézhetünk; link attack, ahol olyan gyorsan kell láncokat (láncreakciókat) létrehozni, amilyen gyorsan csak tudunk, score attack, melyben egy perc alatt kell minél magasabb pontszámot elérnünk, a 5 links attackben öt láncreakciót kell előidéznünk olyan hamar, ahogy képesek vagyunk rá, a time attackban az akadályok eltűntése a cél minél rövidebb idő alatt, combo attack, melyben a lehető legtöbb tégla egyidejű "megsemmisítése" a cél, valamint a obstacle attackben az aktív felhőtámadással kell megküzdenünk. Ráadásként még két bónusz pálya is megnyílik az ügyes kezűek előtt, az egyik száz, a másik kétezer csillag összegyűjtése után. A kétjátékos mód kivételével a gép az ellenfelünk, és – csak magunk közt szólva – nem játszik túl fergetegesen. Tehát némi gyakorlással töltött idő után nincs ellenfél, aki megállíthatna. A legmagasabb szint, amit a játék kezdésénél beállíthatunk az a 26-os, innentől kezdve pedig maga a gép emeli a szinteket, ahonnan azonban azért már elég húzós a játék.

Könnyű belejönni és megtanulni a kezelését, ugyanakkor hogy a játék mesterévé váljunk, bizony el kell telnie némi időnek. Grafikáját tekintve nem lehet egy rossz szavunk sem, ugyanis annak ellenére, hogy ilyen "egyszerű" játékocskáról van szó, nemcsak összedobták a dolgokat, hanem precízen kidolgozták a részleteket (pedig hát az eredeti játéktermi verzió már nem egy mai gyerek). A játék alatt futó zene azonban már más tészta. Egy idő után monotonná válik, aztán idegesítővé, végül biztos lehetsz benne, hogy elrontod a játékot. Azok, akik szeretik a logikai, tedd ide, tedd oda játékokat és logikájuk "bevetése" ellen sem tiltakoznak, mindenféleképp sikert fog aratni.



Anit@
lara42@freemail.hu



▲ **Kiskocka, hupsz!!!**



▲ **Jane és egy gyenge Tarzan-imitátor összecsapása**



▲ **És most az összecsapás. Boksz!**

ÖSSZEFOGLALÓ

Nagyon jó és remekül játszható program. Grafikáját tekintve is csak dicsérni lehet a fejlesztőket, hogy nem egyszerűen összecsapták a dolgokat, hanem tudatosan figyeltek az apró részletekre is még ebben a "kis" játékban is. Kellemes kikapcsolódást garantál és tuti nem laposodik el.

POZITÍVUM

- hosszú élettartam
- könnyű belejönni
- gondolkodásra késztet

NEGATÍVUM

- idegesítő zene
- mikor lassú a reakcióidőd

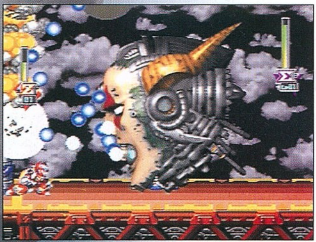
GRAFIKA	80 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	72%

Playstation	
Típus	Akció/platform
Kiadó	Capcom
	www.capcom.com
Fejlesztő	Capcom
Megjelenés	2001. február 2. (NTSC/PAL)

Mega Man hozza a régi formáját

MEGAMAN X5

A dátum: 21XX. A Reploid Háborúknak vége, a világűr műholdas kolonizálása gőzerővel folyik. A legnagyobb kolónia, Eurasia felett azonban ismeretlen terroristák veszik át az irányítást, s meghackelik annak mesterséges gravitációs rendszerét. A beavatkozás hatására előreláthatólag az Eurasia 16 órán belül bezuhan a Föld légkörébe, és beláthatatlan pusztulást okoz. A Maverick Vadász csapatnak nincs más választása: meg kell semmisítenie a kolóniát, mielőtt még becsapódna. Ehhez sajnos csupán csak egy megfelelő fegyverük van a bázison: az ún. Enigma sugárágyú, ami azonban már nagyon öreg, és így kétséges, hogy egyáltalán működik-e, s ha igen, akkor milyen hatásfokkal. Hogy egy kicsit felturbózzák az ódon szerkezetet, néhány korszerű részegységet kell beleépíteni... Nos, akinek eme rövid bevezető után nem támadnak olyan kérdései, mint hogy "Milyen háborúról is van szó?" vagy hogy "Mi a rosseb az a Maverick?", az nyilván egy régi Mega Man-rajongó. Az ilyen rajongók pedig nyilván nagy örömmel nyugtázzák, hogy a Capcom nemcsak az újfajta, 3D-s Mega Man "legendákban" szerepelteti a kis kék páncélos hőst, hanem a jó öreg X-sorozatot is egy új résszel gyarapította. Mega Manünk egy vadonatúj, ám ugyanakkor maximálisan klasszikus, oldalra scrollozódó akciójátékban irthatja ismét a gonosz Maverickeket, vagyis azokat a reploidokat, akik fellázadtak az emberek ellen. (Akik a reploid szónak vagy netán az egész sztorinak nem látják értelmét, azoknak ajánljuk figyelmükbe a kis tömörített Mega Man X történelmünket.) A játékmenet tehát ugyanolyan, mint amit már egykoron SNES-en is megszoktunk, csak épp a pályák rajzolata tükrözi a PlayStation-színvonalat – jóllehet ez anynyira nem új dolog, hiszen volt már korábban is playStationös rész. Végig kell szaladni a pályákon, lőni kell mindenre, ami a mozog (kivéve ha túszok is vannak), és el kell intézni a pályák végén leledző bazinagy főgonoszokat. Elmondva ilyen egyszerű az egész, de a gyakorlatban persze korántsem olyan könnyű megvalósítani ezt. A Mega Man X5 nemcsak a külsőségeiben számít régi vágású akciójátéknak, de a küldetések is olyanok. Mármint eszelősen nehezek, nem úgy mint a mostani játékok általában, ahol egy kis odafigyeléssel minden ellenfél még időben likvidálható, illetve minden csapda az utolsó percben felfedezhető. A Mega Man-játékokban nem elég az odafigyelés. Ahhoz, hogy egyes megoldásokra rájöjjünk, az egyes helyeken tucatszor vagy még többször is el kell haláloznunk. Például honnan a fenéből is tudhatnánk, hogy az egyik fal egyszer csak megindul, és összeprésel minket, ha nem kapaszkodunk fel rajta időben? Csakis onnan, hogy előtte már elvesztettünk ott egy életet, és így már okultunk. Főleg a játék vége felé már annyira precízen ki kell számítani minden egyes ugrást, mindent olyan pontosan kell időzíteni, hogy szinte már nem is egy akciójátékról kell beszélnünk, hanem egy érdekes logikai fejtörőről. Minden egyes lehetséges mozdulatra szükség van, így például a fegyver izzítására és a gyors nekiiramodásra is – hogy csak két szokványos, ám nélkülözhetetlen dolgot említsünk.Arra is a játékosnak kell rájönnie, hogy a pályákat milyen sorrendben érdemes teljesíteni. Ugyanis – ahogy azt már a korábbi Mega Man-játékokban is megszokhattuk – a főellenségek fegyvereit kissé módosult formában Mega Man vagy Zero adaptálja a saját arzenáljához, tehát a karaktereink fejlődnek. Új fegyverekkel gyarapodnak: fagyasztással, és ehhez hasonló trükkökkel kápráztathatjuk el a komolyabb ellenfeleket. Természetesen ezúttal is szerepel mind Mega Man, mind a legjobb barátja, Zero is. A játékban összesen nyolc fő helyszín található, bár ez még nem minden: vannak közbenső feladatok is, mint amikor Dynamo (na most kifecsegtem a főgonosz nevét) megostromolja a hőseink bázisát, illetve a végső összecsapás is egy külön fejezetben megy végbe. Már eleve a bevezető is egy önálló történet, melyben egy újabb régi ismerős tűnik fel: a Sigma vírus, minden bajok okozója. A prológus végén a Szabadságszobor arcának alakját ölti magára, s azzal, hogy elpusztítjuk, csak annyit érünk



▲ Egyeseknek nagyon kellemetlen tud lenni a lehelete

KI IS AZ A MEGA MAN X?

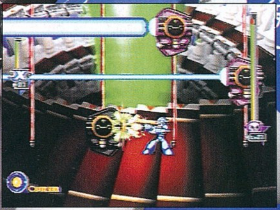
A barátságos kis kék figura nem más, mint egy reploid, vagyis egy olyan kibernetikus egyed, amibe megpróbáltak emberi érzelmeket ültetni. Mega Man X-et 20XX-ben egy zseniális tudós, dr. Light alkotta meg, aki azonban hamarosan rájött, hogy az általa kreált reploidokkal bajok lehetnek, s ezért a prototípust, vagyis Mega Mant egy lepecsételt kapszulában elásta. A lehetséges bajok forrását az jelentette, hogy ha egy reploid netán megszegi Robotok Törvényének a legfontosabb paragrafusát, nevezetesen, hogy robot az emberre sohasem támadhat, akkor teljesen becsavarodhat, és pszichopata őrültté változhat.
X-et 30 évvel később egy ásatás során az archeológus dr. Cain találta meg, aki kiengedte a kapszulából, s ezzel megkezdődött a reploidok sorozatgyártása. A reploidok sokkal jobb, erősebb, döntésképesebb munkaerőnek bizonyultak, mint az emberek. Hanem csakhamar bekövetkezett az, amitől dr. Light tartott: a reploidok némelyike elkezdte az embereket gyilkolni, s többjükben az a meggyőződés erősödött meg, hogy a reploidok sokkal életrevalóbbak, mint a megalkotóik, tehát ahhoz, hogy nyugodtan élhessenek, az emberi fajt mind egy szálig ki kell irtani. A legkitűnőbb reploid, Sigma vezetésével ekkor alakult meg a Maverick Vadászok csoportja, melynek a rendcsinálás lett volna a feladata, ám idővel maga

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Megaman X5		
Metal Slug X	–	–
Batman of the Future	01/02	40%



▲ Vigyázat: egy túsz van a sok gazfickó között



▲ A szerkezet gyenge pontja: a fekete ágyú

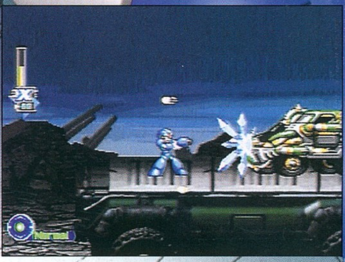
el, hogy a vírus szétterjed az egész Földön, minek következtében még a Maverick Vadászok is Maverickekké változtak, s csak maroknyian kelnek a Föld védelmére – köztük persze a két főhősünk.

A játék érdekessége, hogy a 16 órás határidő miatt a Föld megmentésére csak limitált időt fordíthatunk. Bár ezt nem kell teljesen szó szerint venni: nem real time-ban telnek az órák, hanem mondjuk egy pálya teljesítése után egy órával kevesebb időnk marad. Ennek pedig az az eredménye, hogy csak korlátozott számban mehetünk végig az egyes helyszíneken, ami a bónuszok összegyűjtésénél lehet érdekes – pontosabban hátráltató. A nyolc helyszín mindegyikét amúgy bármikor meglátogathatjuk. Az elején például négy Mavericknél (azaz főellenségnél) vannak az alkatrészek, de ettől függetlenül a többiekhez is ellátogathatunk. A négy másikra a játék második felében lesz szükségünk, mert az ágyú működtetésével csak félsikert érünk el: nem tudjuk megállítani az űrbázist. Még szerencse, hogy egy űrrepülő is van a raktáron, tehát valakinek kamikaze akciót kéne végrehajtania, s becsapódni a kolónia oldalába. Ez még rendben is lenne, csakhogy a repülőt szintén megfertőzte a vírus, és az automata pilóta már nem működik: újabb problémák, újabb beszerzendő cuccok A játék grafikája – mint már szó volt róla – klasszikus 2D-s, de remekül meg van rajzolva – 2001-ben természetesen azért már túlléptek a Capcomnál a SNES színvonalán. De ha már a dimenzióknál tartunk, van egyébként a játékban egy érdekes, ál 3D-s pálya is: egy csigalépcsőn szaladhatunk felfelé. A pályák mindvégig izgalmasak, köszönhetően az érdekes csapdáknak, illetve titkos helyeknek, melyek általában csak speciális módon közelíthetők meg. Van például egy helyszín, ahol egy siklószerű járgánnyal száguldunk végig, s át kell ugrálnunk szakadékokat, illetve ki kell lőnünk az elénk kerülő akadályokat, s közben apró energiaegységeket szedhetünk össze. Hogy mire is jó az az energia, az a száguldás végén derül ki: ha összeszedtük mindet, egy oldalsó ajtót nyithatunk meg. Ott dr. Light jelentkezik be egy képernyőn, s egy jobb páncél, a Falcon Armor sisakjának adatait tölthetjük fel a központi számítógépünkbe. Ha összegyűjtjük a páncél további három részének az adatait, akkor megkapjuk azt a bizonyos páncélt – efféle bónuszokra is számíthatunk. Régi ismerősökkel találkozhatunk tehát a régi formában, nem utolsósorban régi hangzású zenékkel: aki szerette/szereti a Mega Man-játékokat, kellemes nosztalgiát érezhet. Hanem ez nem azt jelenti, hogy mindössze csak a nosztalgia miatt érdemes a játékot megvenni. Bár a Mega Man X5 nem pompázik csicsás 3D-s köntösben, a Capcomnál azért még mindig tudják, hogyan kell lebilincselő akciójátékokat készíteni. És tulajdonképpen talán ez a legfontosabb, nemde?

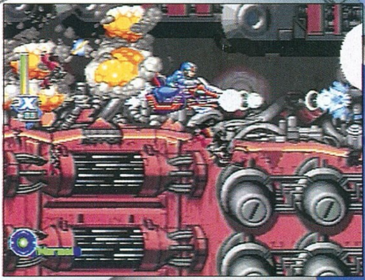
V.Z.
vzoli@vogel.hu

KI IS AZ A MEGA MAN X?

Sigma és a katonái is lázadó Maverickké változtak, akiket ezután meg kellett állítani. Csakis X maradt, aki esetleg még szembeszállhatott volna velük. Hősünk végül teljesítette a feladatát: sikerült megsemmisítenie az első lázadó csoportot egy misztikusan előtűnt másik reploid, Zero segítségével.
Zero a harc közben elesett, de később újra építették, csakhogy hozzá hasonlóan a megsemmisített Sigma is visszatért poraiból – újabb harc következett. A reploidkutató dr. Doppler végül megtalálta a reploidok betegségére a gyógyírt, s úgy tűnt, a dolgok rendbe jönnek, de aztán megint minden félresiklott, s dr. Doppler is bekattant. Természetesen ismét Sigma állt a háttérben, akiről kiderült: ő maga valójában a reploidok rákfenéje, az ő valódi formája ugyanis tulajdonképpen egy vírus. A legutóbbi Mega Man-játékban az egész reploidhadsereg Maverickké változott, X-nek és Zerónak tehát ismét akadt dolga. Zero ekkor megdöbbenve szerzett tudomást a saját múltjáról: a Sigma vírus ismételt feltűnésének ő maga volt az oka, mert őt annak idején dr. Light őrült aszszisztense, dr. Wily hozta létre, aki a világ elpusztítására programozta át a reploidokat, Zerót pedig éppenhogy Mega Man elkapásához akarta hasznosítani... A Megaman X sorozat negyedik részéig nagyjából ezek történtek hőseinkkel



▲ A kis kocsi, majd a nagy kocsi is hamarosan az enyészeté lesz



▲ Ha Megaman siklóra ül, előtte és utána kő kövön nem marad

ÖSSZEFOGLALÓ

Egy 2D-s grafikájú akciójáték nem túl csábító mostanság, de Megaman X neve a garancia arra, hogy unatkozni nemigen lehet a játék mellett. A Megaman X5 cseppet sem tűnik elavultnak, merthogy a jó játék sosem megy ki a divatból.

POZITÍVUM

- Eredeti fazonú grafika, eredeti kihívások
- Gondosan megtervezett pályák
- Gondolkodást is igénylő harc

NEGATÍVUM

- Gyakran túl sűrűn akasztják meg a játékot a beszélgetések
- Ha már 2D-s a grafika, rajzfilmbetétek színesíthetnék

GRAFIKA	70 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	87 %

1 ntsc

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt
Metal Gear Solid	
Oni	
Fighting Force	

Ökle mint a pöröly, vele hát ne pörölj!

ONI

Playstation 2

Típus	Akció
Kiadó	Rockstar Games
	www.rockstargames.com
Fejlesztő	Bungie
Megjelenés	2001. március (NTSC)

A lány óvatosan kipillantott a fal mögül, majd amikor azt látta, hogy csak két gépfegyveres őr vár rá, elmosolyodott. Megvárta, amíg egyikük sem néz arra, ahol ő bújkált, és aztán nekiindult egy vadászó párduc gyorsaságával. Az egyik őrt rögtön elintézte egy erőteljes nyakrúgással – a csigolyák roppanása minden hangot elnyomott – a másik azonban hamar kapcsolt, és ujja a ravaszra szorult. Bár a lányt elkapta néhány lövedék, nem sikoltott, csak felszisszent, és annál gyorsabban rohant a fegyveres felé. Amikor az UZI-ból kifogyott a muníció, az őr kétségbeesett arccal kezdett hátrálni, majd megfordult, és a riasztó konzolja felé kezdett futni. Tudta, hogy az életéért rohan, ha riasztani tudja kollégákat, akkor talán van esélyük a fúria kikészítésére. Amikor odaért a falhoz simuló szerkezethez elmosolyodott, és elkezdte beütni a kódot – majd szelíd érintést érzett a vállán. A lilahajú amazon kicsit elmosolyodott, és a férfi érzete, hogy közel a vég. A lány szomorúan nézett rá, majd egy csuklómozdulattal eltörte az őr nyakát – ezt a fenyegetést elhárította, de jól tudta, hogy még sok hasonló jelenet vár rá...





▲ Kicsit lesápadtam, majd a szoli rendbehoz



▲ A szimpatikus katona nemsokára feltör(l)i velem a padlót



▲ Körben áll egy kislányka...

FŐELLENSÉGEK

Az első főellenség egy Barabas nevű hatalmas cyborg, aki ráadásul egy eszméletlenül erős fegyverrel van felszerelve. A legfontosabb, hogy a fegyvert minél előbb távolítsuk el Barabas kezséből, és a köztük levő távolságot is minél nagyobbra növeljük. Ha guggolva támadunk, akkor elég hamar le lehet sebezni – azonban halála előtt elkezd kiabálni, ekkor, ha nem ütjük meg, elkezd regenerálódni. Miután lecsaptuk, egy rövid monológ kíséretében aktivizálja beépített jet-packjét, és elrepül.

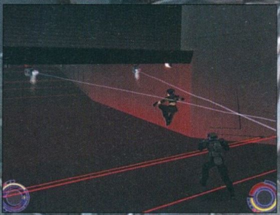


A második főellenség Muro különlegesen képzett nindzsája, Mukade. Miután végigüldöztük a város tetőzetén, szembekerülünk vele, és ez nem lesz könnyű harc. Nagyon sokat segíthet, ha a pályán szerzett Force Field még működik rajtunk, mert Mukade-nek van egy nyomkövető lövedéke, ami ráadásul még a falon is át tud menni! Ha párszor megütjük, akkor megpróbál elteleportálni – ilyenkor lehet a legtöbbet sebezni rajta, mert ha a folyamat közben megütjük, akkor jó esély van rá, hogy még párszor megrúghatjuk, miközben fekszik. Ne próbálkozzunk azzal, hogy lehajítjuk a párkányról, mert onnan is vissza tud teleportálni.





▲ Ha az erkélyről nem lőnének rám, még boldog is lennék



▲ Hopp Juliska, hopp Mariska



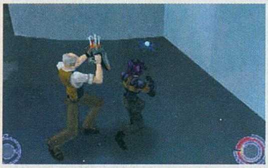
Mi ez az egész?
Nem, az előző jelenet nem egy felturbózott Lindáról szól, és nem is Charlie egyik angyalát láthattuk akcióban, hanem a Bungie cég új üdvöskéjét, Konokót. A TCTF nevű terroristaelhárító szervezet tagjaként a leányzó megpróbál leszámolni az egyre nagyobb hatalomra törő gonosztevőkkel. A játék egyik érdekessége, hogy az amerikai készítők igazi, hamisítatlan manga-hangulatot tudtak adni a játéknak – annyira, hogy a program alapján készült képregényt Japánban is kiadják (bár ez nem feltétlenül jelenti egyúttal azt is, hogy valaki meg is veszi). Az intro, a karakterek, a sztori mind-mind japános, és nem érezni a majmolást, az erőlködést sem – ha valaki szereti az anime-ot, az rajongani fog az Oniért is.

Az játék 2032-ben játszódik, egy eléggé lepusztult világban: a városokon kívül már senki és semmi nem tud megélni, a belélegezhető levegő ugyanis már a múltté, csakúgy, mint az azt nélkülözni nem tudó élőlények. Akik hamar észrevették, hogy csak valami zöld trutyit tudnak beszívni, azok gyorsan kerestek egy légtisztító berendezést, és letelepedtek köré – így jöttek létre a hatalmas megavárosok, amelyekben a különféle bandáknak igen nagy hatalma van – természetesen a rendőrség mindent megtesz,hogy megállítsa őket – például speciális kommandókat állítanak ki a szervezett bűnözés elleni küzdelemre. Egy ilyen hadtestben dolgozik az általunk irányított Konoko is.

Úgy kezdődött, hogy visszaütött
Bár természetesen lesz lehetőségünk lövöldözésre is, de sokkal hatékonyabb, ha kézzel-lábbal vesszük kezelésbe az ellenünk támadókat. Ehhez ugyan olyan bonyolult kombók nem állnak rendelkezésünkre, mint a Tekken Tagban, de így is húsz felett van a kivitelezhető amortizáló módszerek száma. Ha egy ellenfelet levertünk a lábáról, akkor egy kis ideig magatehetetlenül fekszik, ami kitűnő alkalmat ad arra, hogy a többieket is bántsuk kicsit, esetleg rendbeszedjük a sminkünket. A program igen felhasználóbarát, minden eddigi kombót (a pályák elején kapunk mindig újakat) megtalálunk a naplónkban.

Ha valamelyik végtagunkkal megtapiztuk az egyik ellenséges katonát, akkor a szívárvány színeiben pompázó karikák tudatják velünk, hogy mi volt a csápolás eredménye. Legrosszabb esetben kék fény jelzi működésünket, ekkor ugyanis kivédték csapásunkat. A többi szín már sokkal pozitívabb érzést sugároz, ez ugyanis azt jelenti, hogy betaláltunk – a színek az ellenfél életerejét jelzik. Értelemszerűen ha a karika zöld, még nagyon jó bőrben van, ha viszont sötétvörös, akkor már egy közepesen erős szélfuvallat is megadhatja a végső döfést. Ha végleg kikészítettünk egy ellenséges gyalogost, akkor pompázatos fényshow kíséri a halált. A fegyverek használata a a szokott sémára épül –

FŐELLENSÉGEK



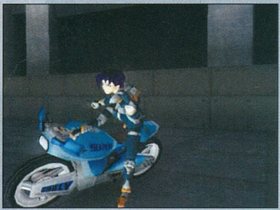
A harmadik erősebb ellenfelünk Griffin lesz, aki a játék elején még a parancsainkat adja ki, vele a 12. pályán kell megküzdeni, pszichedelikus körülmények között. Ha elkezdődik a harc, ráadásként két női segítője is megjelenik, először őket intézzük el. Nyugodtan mászkáljunk a termekben, mert több Hypo és egy láthatatlanná tevő Phase Cloak is csak arra vár, hogy felkapjuk. Vigyázzunk arra, hogy ne lőhessenek le minket, mindig rúgjuk ki az ellenfelek kezéből a fegyvert.



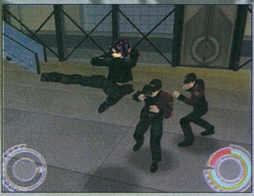
A végső ellenfél természetesen Muro, akihez több közünk van, mint azt gondolnánk...Sajnos ostoba tervével az egész emberiséget pusztulásba taszítaná, ezért aztán nem lehet megkímélni. Ha az előző pályán megkíméltük Griffin életét, akkor váratlanul a segítségünkre siet két katonájával – sajnos ekkor Murót is ketten védik. Muro mindig ránk fog támadni, mi viszont akkor járunk a legjobban, ha Griffint és az embereit védjük, ők elvégzik helyettünk a piszkos munkát. Ha a 13. pályán mégis megöltük az unszimpatikus Griffint, akkor a játék végén egy felturbózott Muróval kerülünk szembe – egy vörös energiamező védi. Csak akkor tudjuk megsebezni, amikor éppen ő is támad, ezért mindig tapadjunk rá, védjük ki az ő támadásait, és gyorsan reagáljunk rá a mienkkel.



▲ Elszálltunk, mint a győzelmi zászló



▲ Motorosfutár...hozza a nagy verést



▲ Hinnye, de melléiment



▲ Hé, hátulról nem ér!



▲ Barátunk nemsokára lekoccolja a falat...



▲ Bár a lövés melléiment, azt a bakancsot nem biztos, hogy megúszom

a csövet a megsemmisíteni kívánt ember felé tartjuk, majd meghúzzuk a ravaszt (esetünkben ez az ütés gombja is egyszerre). A fegyverek terén sem kell szégyenkeznie a játéknak, tízféle muskéta akadhat a kezünk ügyébe az egyszerű UZI-tól kezdve a rakétavetőn át egészen az életerőszívóig. Mivel azonban a játékban nem túl sűrűn jutunk munícióhoz (legfeljebb könnyű szinten), sokkal gyakrabban kell majd ökleinkre hagyatkozni, mint az ilyen "szerszámokra".

Szépleány

A program grafikája kettősséget mutat: a karakterek fantasztikusra sikerültek, a pályák viszont elég egyszerűre. Mindenki, aki csak mozog gyönyörűen van animálva, a civilek térdelve könyörögnek életükért, a katonák a legkülönbözőbb támadásokat hajtják végre ellenünk, Konoko mozgása pedig szinte páratlanul van megcsinálva. Ha egy ütés betalál, hátratántorodik vagy nekicsapódik a falnak, kirúghatják a kezéből a fegyvert – de ő is kegyetlenkedhet: szó szerint el tudja csavarni a férfiak fejét, és néha gerinctörést is bemutat (utóbbi a főellenfelek kivételével mindenkire halálos). A mozgó dolgokkal semmi baj nincs tehát, azonban a statikus hátterekkel már kifogások merülhetnek fel: a pályák túl egyszerűre sikerültek: rengeteg teljesen üres terem van, és a meglévő tereptárgyak is elég ócskára sikeredtek – a konténereken és a számítógépes konzolokon kívül csak elvétve találkozunk más dolgokkal. Az épületek textúrái is nagyon szimplák, pedig nem ártott volna meg, ha több szint használnák a készítők.

A zene csak annak okozhat örömet, aki kedveli a kemény technót; még jó, hogy a menün kívül csak ritkán "csendül föl". A hangok teljesen átlagosak, bár a nyaktörés effektusa elég csontbamarkoló élményt jelent. Szerencsés vagy sem, a programban alig van vér, csak a sorozatlövő fegyverek használatakor keletkezik némi vörös köd. Az irányítás a lehetőségekhez képest jól van kitalálva, bár a két karral való irányítást csak a nagyon ügyes emberek végezhetik szerencsétlenkedés nélkül.

Szeresselek?

A játékmenet igen egyszerű – tulajdonképpen a "megnyom gomb-kinyit ajtó"-halmozásáról van szó – ennek ellenére többször is végig lehet játszani az Onit az unalom veszélye nélkül, köszönhetően az igen élvezetes csatáknak; minden ellenfél máshogy küzd: az emberi őrök pár pofon után kifekszenek, a bivaly méretű cyborgok egyenesen nekünk rontanak, a nindzsák együttműködve támadnak a kis sunyi katona pedig állandóan az elejtett fegyverünket akarja megszerezni, illetve a riasztót bekapcsolni. A változatos harcokkal szemben a mérleg másik serpenyőjében az unalmas környezet van, és ez bizony eléggé csökkenti a játék értékét.

Persze, nem szabad azt em elfelejteni, hogy tulajdonképpen örülnünk kell annak is, hogy egyáltalán megjelent, hiszen a konkurrens Microsoft a fejlesztés félénél vette meg a Bungie-t, akár azt is megtehették volna, hogy leállítják a PS2-es verzió fejlesztését. Azonban érezhették, hogy az aranytojást tojó tyúkot nem szabad levágni, még akkor sem, ha a szomszédnak is jut belőle. Örüljünk!

Grath



ÖSSZEFOGLALÓ

Igazi akciójáték, az első ilyen program PlayStation 2-re, már csak ezért is meg kell, hogy becsüljük! A nagyszerű mozgású karakterek, a végigjátszás után alkalmazható vicces trükkükkök, vagy a kétféle befejezés mind-mind jobbá teszik a játékot. (Figyelem! A játék teljesen megegyezik a PC-s verzióval, aki azzal játszott, az semmi újat nem fog látni.)

POZITÍVUM

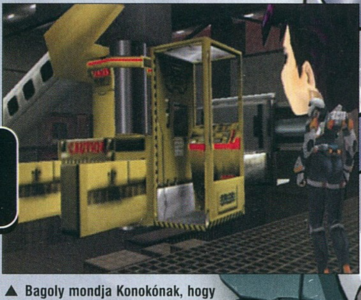
- Nagyszerűen animált karakterek
- Jó mesterséges intelligencia
- Sok használható mozdulat

NEGATÍVUM

- Nincs kooperatív mód
- Egyszerű hátterek

GRAFIKA	77 %
HANG	84 %
ÉRTÉK	85%

1 pal



▲ Bagoly mondja Konokónak, hogy nagyfejű



Playstation 2

Típus	Akció
Kiadó	Infogrames
	www.planetunreal.com
Fejlesztő	Epic Megagames
Megjelenés	2000. október 26. (PAL)

UNREAL TOURNAMENT

Elrakétázott lehetőség

Úgy tűnik, amikor valamilyen nagyszerű dolog újabb kiadása jelenik meg, megpróbálunk valami ismerős dologhoz visszanyúlni, hogy kellő támpontot adjon az elinduláshoz. Ha kijön egy verekedős játék újabb része, először a korábbi részből ismerős karakterekkel fogunk játszani. Aztán ennek az új dolognak is megszületnek a maga legendái, addig azonban az elődök hírnevéből próbál meg megélni. Nincs ez másképp egy új hardver esetében sem. A fejlesztők először megpróbálják a régi, jól bevált játékokat kiadni rá. Ez minden kategóriában mást jelent, a 3D lövöldözősök közül azonban csak két név jöhet szóba: a Quake 3 és az Unreal Tournament. Az előbbi még készülget, az utóbbi azonban végre megérkezett.



A program az egyik legelső PS2-es játék, és ez nagyon meg is látszik rajta. Grafika terén valahol a PC-s verzióval van egy szinten, ami elég szégyen a Sony új reménysége számára, hiszen az a játék 4 éve jelent meg (mármint az eredeti Unreal, aminek a motorját felhasználták).

Az elavultnak is tekinthető motor ellenére az Unreal igazi sikerjáték tudna lenni, mert a készítők nagyon sok figyelmet fordítottak magára a JÁTÉK-ra is.

Az alapos munkát először a fegyverek kidolgozásával kezdték, nem találunk köztük egyet sem, aminek ne lenne meg a maga funkciója, ne találnánk olyan harci helyzetet, ahol kiválóan tudjuk használni.Ehhez jön még a részletesen kidolgozott fizikai modell, ami nagyon reálissá, így átélhetővé teszi a programot.



A hangulat egyik legfontosabb eleme a sokféle, nagyon kreatív játékmód. A programnak ezt a tulajdonságát azért is fontos megbecsülnünk, mivel a nagy riválís, a Quake 3: Revolution ezen a téren nem igazán jeleskedik. A szokásos „ölöm, ahol érem"mód mellett csapatjátékok garmadája áll rendelkezésünkre. Ezeket a szokásos osztott képernyőn játszhatjuk, ami azért a taktikázást vagy a lesipuskázást elég nehézzé teszi. Szerencsére akár két PS2-t is összeköthetünk, így ez a probléma könnyen megoldódhat.

Amivel azonban nem tudtam megbarátkozni, az a gamepades irányítás. Az odáig rendben is van, hogy a gamepaden lévő gombokat használjuk a mozgáshoz, hiszen ez lényegesen nem különbözik egy billentyűzettől. Azonban az egér (amit a forduláshoz használunk) és az analóg kar között óriási eltérés van. Az egérrel sokkal pontosabban és gyorsabban irányítható a karakterünk. Elvileg egy ehhez hasonló megoldás analóg karral is elérhető lenne, nevezetesen az, hogy minél erősebben húzzuk az egyik irányba a kart, annál gyorsabban fordulunk. Azonban ezt nem alkalmazták az Unreal Tournament készítői, így az egymás elleni csaták az irányíthatatlanság miatt komolytalanakká válnak.

A másik nagy hátránya a programnak a pályák mérete. Mivel az elképzelhetetlen, hogy játék közben töltsön a gép (nagyon megakasztaná a játékmenetet), ezért minden grafikai adatot be kellett sűríteni a PS2 memóriájába. Azonban ez sokszor nem volt elegendő. Deathmatch módban még elmennek a kis pályák, esetleg még élvezhetjük is a pörgős ámokfutós hangulatot, a csapatjátékok azonban kétségbeejtően kis területen játszódnak. Ez eleve meggátol bármiféle komolyabb stratégiázást.



▲ Asszem ide egy kis raksit beküldök...

ÖSSZEFOGLALÓ

Nem lenne rossz a játék, azonban a PS2 szintjétől elmaradó grafika és a kevés számú, de bosszantó játéktechnikai hiányosság megakadályozza, hogy igazán el tudjunk merülni az UT csodálatos világában.

POZITÍVUM

- Kiegyensúlyozott
- Érdekes játék módok
- Használható fegyverek

NEGATÍVUM

- Irányíthatatlan
- Múlt századi grafika
- Kis pályák

GRAFIKA	86 %
HANG	73 %
ÉRTÉK	79 %

4 pal

Playstation 2	
Típus	Verekedős
Kiadó	SCEE
	www.tekkentagtournament.com
Fejlesztő	Namco
Megjelenés	2000. október (PAL/NTSC)

Tekkented el a számat?

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Ha tíz PlayStation-tulajt megkérdeznék, hogy vajon melyik a masinájára megjelent legjobb verekedős játék, akkor valószínűleg kilenc azt a választ adja, hogy a Tekken 3. (A fennmaradó egy valószínűleg fanatikus, őt hagyjuk is meg tévhitében.) Ha Mortal-mintára filmet még nem is csináltak belőle (legalábbis eddig), a Namco játéktermi gépére alapozott sorozat konzolokon is ugyanúgy begyűjtötte az összes „leg"-et, a többiek meg mentek a levesbe. Nem számított tehát különösebben nagy csodának, hogy a játéktermi sorozat utolsó tagja, a Tekken Tag Tournament lett az egyik legelső PS2-re megjelent verekedős játék. Anélkül, hogy különösebb hangulatot szeretnék kelteni a bevezetőben, szerény véleményem szerint a Sony keresve sem tudott volna jobb reklámot találni az új gépének.

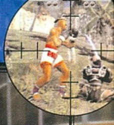
A TTT tulajdonképpen nem más, mint egy kissé felturbózott Tekken 3 (vagy ha úgy jobban tetszik: Tekken 3.2), a modern elvárásoknak megfelelő grafikai köntösbe öltöztetve. A húsz alapkarakter már mindenkinek ismerős lehet az elődökből Heihachitól kezdve Gunjackig, az extrák között azonban már van némi változás. Összesen 12+2 extra karaktert tudunk még megszerezni különböző feladatok teljesítésével, sőt még azokon belül is vannak klónok, mint például Kuma maciból van Coca Cola- (azaz jeges) és panda-változat is, vagy itt van példának okáért az Angel/Devil páros is. A tucatnyi extra karakter között találunk egész jól használhatókat is (pl. Kazuya, Lee vagy Yoshimitsu női kiadása, Kunimitsu), de azért érvényesül az a trend is, amelyet a Tekken 3-ban Gon és Doctor B. képviseltek – miszerint a készítők néha nem egészen normálisak. E jeles két karakter most kimaradt, van viszont helyettük Roger, a bokszoló kenguru (vagy klónja, az Alex nevű dinó), a pokol és a mennyország képviseletében Angel és Devil, de jutott egy páncélozott hasonmás Kingnek is (Armor King), Gunjacknek meg rögtön kettő (P. Jack és Jack 2). Figyelembe véve a klónokat is, így már igencsak impozáns tömeget számlálnak a karakterek, van itt azonban némi turpisság is a dologban: az extra karakterek legtöbbjénél csak a karakter modelljét és textúráit változtatták meg, mozgásaikat az alapkarakterek repertoárjából kölcsönözték. Lee-ben például nem nehéz ráismerni Hwoarangra és Baekre, Gunjack hasonmásairól már nem is beszélve. Az elképzelést egyébként teljesen nyilvánvalóvá teszi az a bizonyos „+2 karakter": az előző részből is ismert Mokujin például egy véletlenszerű alapkarakter mozgását utánozza le bádogember/fabábu képében (tök jó, ha az illető éppen hölgy lenne, akkor nyak és has között némileg több poligonból is áll!), míg az Unknown nevű leányzó is ugyanezt teszi, viszont meneteken belül is folyamatosan válogatja stílusát. A készítők trükkje nem túl eredeti – mindenesetre engem nem zavart. Márcsak azért sem, mert minden karakternek megvan a Tekken 3-ból már ismert 60-80 speciális mozgása az alapmozdulatokon kívül (egyébként ugyanazok a gombkombinációk hozzák is elő őket), továbbá mindnél találhatunk újakat is.

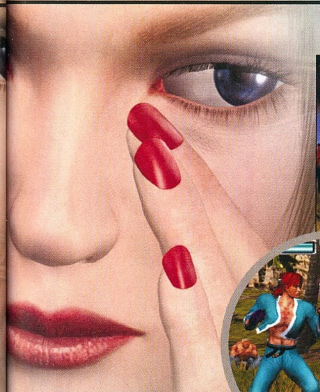
A játék a nevében hordozza a legnagyobb újítását a Tekken 3-hoz képest, nevezetesen a Tag opciót. Ez azt a lehetőséget fedi, hogy a játékos nemcsak egy, hanem két (különböző) karaktert választhat a már elérhetők listájáról, akiket aztán harc közben bármikor cserélgethet. Gondolom nyilvánvaló, hogy ez teljesen új horizontokat nyit a játékon belül: a karakterek kiválasztása egyrészt már önmagában is komoly taktikai lehetőség; másrészt a pihenő karakter visszanyerheti életereje egy részét, amíg a másik küzd; harmadrészt pedig a legtöbb szereplőnek van olyan kombinált mozgása, amelyben az ellenfelet – váltással – mindketten sebzik. Szemben a DOA2 Hardcore-ral, itt a győztes menethez elegendő csak az EGYIK karaktert kiütni. (Vári Zolival elmés vitát folytattunk arról, hogy melyik a jobb megoldás – egyelőre 1:1-re állunk, de nekem még van egy időn túli szabadrúgásom...) A játékban persze megtalálható az egy-az-egy elleni küzdelem mind kétjátékos üzemmódban, mind a gép ellen, de a főbb játékopciók itt most egytől-egyig Tag opcióval (vagyis két játékossal) értendők:

Practice: A szokásos gyakorlás, amelyben egyszerre két karakterrel gyakorolhatjuk a mozgásokat és kombókat két ellenfél (vagy inkább: homokzsák) ellen. Itt beállíthatjuk a verés tárgyának küzdőstílusát, statisztikákat kérhetünk a kombók hatékonyságáról satöbbi.

Arcade: „Karrier-mód" (haha), amely a Tekken 3-tól annyiban különbözik, hogy nem tíz, hanem csak nyolc pályából áll. Az első hét pályán véletlenszerű párosokkal kerülünk szembe (akik a beállított nehézségi szinten BELÜL is egyre jobban küzdenek), az utolsón azonban mindig a bájos Unknown és sajátos kísérő szelleme vár bennünket. Ő ugyan egyedül fog









▲ Gyakorlat teszi a mestert





▲ Ha rövid a karod, toldd meg egy speckóval!



▲ A legsúlyosabb pofonok völgye

küzdeni, viszont megvan az a rossz szokása, hogy össze-vissza váltogatja az alapkarakterek stílusait, továbbá ha nem ütjük, ugyanúgy gyógyul, mintha pihenne. Egy-egy győzelmes Arcade-sorozat után jutalomként megnézhetjük az elsőként választott karakterünk „megnyerését" (a figurára és a párjára jellemző, a játék engine-jével készült animáció, amiket a memóriakártyára mentve a Theater menüpontból bármikor újra megnézhetünk), továbbá valamilyen extrához juthatunk. Extra lehet például egy új, eddig rejtett karakter (vele rendszerint ellenfélként össze is akadunk a sorozat alatt), egy új ruha valamelyik karakternek (netán egy klón belőle), de ugyanilyen extra lehetőség a Tekken 3 Beach Balljához hasonló Tekken Bowl menüpont is, amelyben vérfagyasztó tekeviadalokat rendezhetünk (a True Ogréval kell megnyerni a sorozatot), vagy a Gallery menüpont, ahol a játékból memóriakártyára mentett „fotókat" nézhetjük meg (ezt mondjuk most épp nem tudom, hogy kinél is kaptam, de amúgy sincs ennyi hely egy kártyámon sem...). Szerencsére a szerzők nem voltak különösebben szőrös szívűek: nem kell feltétlenül az egész sorozatot egy új karakterrel végigvinnünk, megnyerésnek számít az is, ha kedvenc karaktereinkkel végigverjük az első hét pályán szembejövő amatőröket, hagyjuk győzni az utolsón Unknown babát (nem is kell nagyon hagyni...), majd folytatva a játékot, egy új karaktert választunk elsőnek és egy kedvencet másodiknak, és legyőzzük. (Perse ehhez célszerű az Options-menü alapbeállítását használni, miszerint Continue esetén újra kell választani a két karakterünket.)

Time Attack: Az Arcade-hez hasonlóan a nyolcpályás karriert minél rövidebb idő alatt kell teljesítenünk.

Survival: Túlélési gyakorlat. Minél több küzdelmet kell megnyernünk, úgy, hogy a karaktereink nem maximális életerővel kezdik a következő harcot, hanem csak kábé 10%-ot gyógyulnak.

Team Battle: Halmazati büntetés. Mindkét játékos (vagy a gép) választ 8-8 karaktert, aztán hegyibe! Itt természetesen nem működik a Tag opció – pedig az aztán tényleg érdekes lenne...

A Tekkenekben általában azt szokta kománi az egyszeri játékos, hogy az életszerűség mellett borzasztóan kiegyensúlyozott játék. (Életszerűség alatt értendő itt ugyebár az, hogy minden hibáért súlyos árat kell fizetni.) Nincsenek mindentütő karakterek, gyakorlatilag mindenki egyenlő ellenfél (na jó, a mackókat és a Roger/Alex brigádot nyilván a készítők sem gondolták komolyan): aki gyors, az kevésbé bírja a gyűrődést és kicsiket üt, és ugyanígy fordítva. Az egy más kérdés, hogy élvezetes játékhoz egy-egy karakter speckó mozdulatait és az ütéstávolságokat muszáj megtanulni – az előbbiek nélkül semmire sem megyünk, az utóbbiak ismerete nélkül pedig rendszeresen hanyatt esünk. Olyan amatőröknek, akik a gombok össze-vissza nyomkodásával próbálnak Tekkenezni egy kicsit is gyakorlott ellenfél ellen (aki ismeri a „védekezés" szó jelentését is), abszolút semmi esélyük. Ez talán ideig-óráig működhet esetleg a – szerintem – követhetetlenül gyors DOA2-ben, de a Tekkenben soha! Persze néhány kritikusa a „lassúságát" rója fel a TTT legnagyobb hibájának (néhány internetes tollnok véleménye szerint a PAL-verzió még a japánnál is lassabb), de ez a látszólagos lassúság – megint csak: szerintem – sokkal inkább erény, és annak a következménye, hogy a kombók kivételével a karakterek minden támadás után ismét felveszik az alapállásukat (netán ülésüket). Egy Baek-Hwoarang vagy egy Xiayou-Law összecsapást azért mindennek lehet nevezni, csak lassúnak nem...

Az ismertető végére kívánkozna ugyebár a grafika, a hangok, a játékélmény és hasonló nyalánkságok értékelése. Ettől megkímélem a kedves olvasót: a Tekken 3 kapcsán elődeim már úgyis elpuffogtatták az összes felsőfokú frázist – maradjunk annyiban, hogy a TTT még a PS2 viszonylatában is rátesz egy lapáttal. A kérdés az, hogy hogyan fogja ezt túlszárnyalni a Namco a Tekken 4-ben, aminek szerintük még idén meg kellene jelennie...



▲ Családi mosolyalbum

ÖSSZEFOGLALÓ

Egy ideig enyhe szkepszissel szemléltem a PS2-re megjelent játékokat, amelyek – finoman szólva – nem kimondottan igazolták azokat az örömódákat, amelyeket a gép elképesztő képességeiről zengtek a reklámok: a felhozatal láttán valahogy bem voltam meggyőzve arról, hogy a PS2 egy kicsivel is jobb lenne, mint a majd' harmadannyiba kerülő Dreamcast. A TTT-tel eltöltött néhány(száz) óra azonban egy tízütéses kombó hatékonyságával oszlatta el a kételyeimet: na igen, EZÉRT már érdemes PS2-t venni! Gyakorlatilag a játék minden egyes összetevője önmagában is tökéletes, és mivel ezek eredőjét szemlélve is hasonló eredményre jutottam, szerintem ezzel mindent el is mondtam róla. Megunhatatlan, abbahagyhatatlan, befejezhetetlen. Minden PS2-tulajdonos gyűjteményében ott a helye – még akkor is, ha ez a „gyűjtemény" csak egyetlen játékból áll!

POZITÍVUM

- elképesztően jó hangulat
- taktikázás a Tag opcióval
- kiválóan kisúlyozott karakterek

NEGATÍVUM

- nem minden szereplő rendelkezik saját mozgásrepertoárral
- a jobb hüvelykujjra gyorsan bőrkeményedéseket generál...

GRAFIKA	93 %
HANG	96 %
ÉRTÉK	95 %

DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE

Feszülő izmok, dagadó keblek

Playstation 2

Típus	Verekedős
Kiadó	Tecmo
	www.tecmo.co.jp
Fejlesztő	Team Ninja
Megjelenés	2000. október (NTSC)
	2000. december (PAL)



▲ Teljesen felvillanyozódtam!



▲ Valaki repülni tanul – persze a gravitáció győzedelmeskedik



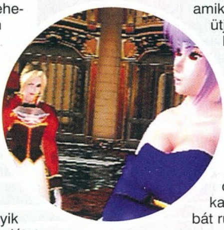
▲ Amikor Hayabusa kézen áll, ellenfelei fejre állnak

Noha eleinte úgy tűnt, hogy a Dreamcastos Soul Calibur biztosán ül a verekedős játékok trónusán, a PlayStation 2-es felhozatal a gép európai debütálására igencsak megerősödött: egy új, feljavított Tekken Tag Tournamenttel játszhatunk, s Dead or Alive 2-nek is PS2-re jelent meg a legkiforrottabb változata.

Bizony nehéz is eldönteni, melyik is a legszebb játék. A Dead or Alive 2-ben elképesztő részletek kápráztatják el a játékost. Csupán néhány példa: valamennyi a harcos (a napszemüveges Zackon kívül) még a tekintetével is követi az ellenfelét. Amikor a küzdelmek között néha egy-egy premier plán képet kapunk az arcokról, még a hajszálak is kivehetők. Eleinte az az érzésünk, nem is egy játékot, hanem egy renderelt animációt látunk! Ha a karakterek nem is jobbak, mint a Tekken Tag Tournament hősei, de az biztos, hogy a terep sokkal grandiózusabb. Hatalmas 3D-s tájakat mozgat a gép teljesen lassulás mentesen – s micsoda helyszíneket! Ádáz küzdelem folyik például egy díszes operaház balkonján, majd az egyik fél megtántorodva átszakítja a korlátot, s egy pillanattal később már a nézőtéren folytatódik az akció. A harcosok maximális kölcsönhatásban vannak a tereppel: fel lehet kenni a másikat a falra, avagy le lehet hajítani többemeletnyi magasságból, és ezek nem csak a menetek látványosságát fokozzák, hanem még extra sérülést is eredményeznek.

Talán közismert, hogy a Dead or Alive 2 egy játéktermi átirat, s ha valahonnan eredeztetni akarjuk, akkor a Virtua Fightert 2-t, illetve a Street Fighter 2-t kell megjelölnünk egyenes ági felmenőjeként. Nincsenek fegyverek, viszont a kézi tusához példátlan mozgásszabadságot kapunk. A küzdelem rendkívül dinamikus (jóval gyorsabb, mint a Tekken), az irányítás pedig igen egyszerű. Csupán három gombbal – no meg persze a D-paddel – kombinálhatjuk össze a ki tudja hány kombinációt. Van egy ütés-, egy rúgás-, és egy többfunkciós, ún. free gomb – aztán slussz. Utóbbi elsősorban a védekezéshez használatos, de mint elnevezése is mutatja, sok más egyébre is. A nyomva tartásával – plusz valamelyik irány dupla lenyomásával – szabadon mozoghatunk a terepen, és "vele" kezdeményezhetjük az átdobásokat és az ahhoz hasonló "birkózós" mozdulatokat is. Talán egy kicsit már túlságosan is sok funkciót kapott egyazon gomb, úgyhogy a PlayStation 2 verzióban az L-gombokat külön rendszeresítették a mozgáshoz, nem szólva arról, hogy az analóg karral is lehet mászkálni, valamint ugyanígy az átdobásokat is el lehet végezni az X lenyomásával.

A viadalokban természetesen szerepet kaptak a leglényegesebb tradicionális kellékek, úgymint a kombózás, az ellenféllel való "zsonglőrködés", és az ún. counter támadás (vagyis amikor támadás közben ütjük meg az ellenfelet). De nem ezek teszik igazán kivételessé a bunyót. A rengeteg ütés, rúgás, átdobás mellett a Dead or Alive-sorozat legnagyobb vívmánya az ellentámadás. Teszem azt: elkapjuk az ellenfél lábát rúgás közben, és ugyanazzal a mozdulattal ki is csavarjuk azt. (Mellesleg ezt is a "free" gombbal – plusz a hátra/átlósan hátra leütésével – kell kikombinálni.)



A Dead or Alive 2-ben szemlátomást igyekeztek a közönség ízlésének eleget tenni. Az előző rész sikere után az összesen 12 karakterből immáron 5 képviseli a gyengébbik nemet, akik azonban az általános meghatározással ellentétben cseppet sem gyengék. Főleg nem melltájékon. (Látszólag ugyan most mellőzték a "szilikon adagot" növelő opciót, de nem kell megijedni: megvan az! Csak kellően magas korhatárt kell beírni az opciókon belül, és voilá.)

Amit pedig úgy az egész mezőnyről el lehet mondani: valamennyi karakter nagyon más küzdőstílusban járatos. A robosztus cowboy pankrátorosra veszi a figurát, a mozgékony japánok a ninjutsut részesítik előnyben, stb. A figurák rendkívül emberien viselkednek, ami olyan extráknak köszönhető, mint hogy pislognak, beszélnek, nevetnek – akár menet közben is. Mindenkinek van még gúnyolódó mozdulata is – jóllehet a küzdelmek tem-



▲ Egyesek győznek, mások elbuknak



▲ Ayane átütő balsikere



▲ Ketten egy ellen – nem ér!

pójából adódóan ezek "megcsillogtatására" csak nagyon kezdő ellenféllel szemben van lehetőség.

A Dead or Alive 2: Hardcore-ban hét üzemmód választható. A hagyományos Story mód sajnos nem túl hosszú játékélményt biztosít: mindenkivel egy-kettőre végigjárhatjuk a tornát, aminek a végén egy nagydarab, de könnyen kivégezhető szörnyeteget kell elintézni. Közben – ahogy szokás – karakterenként változó történeteket ismerhetünk meg, amiket remek közjátékok mutatnak be. (Ezek a jelenetek is a játék engine-jével készültek.)

A Time Attack tulajdonképpen egy ugyanilyen bajnokság, csak jelenetek és főellenség nélkül, és a megnyerésre ráfordított idő lecsökkentése a cél.

A Survival mód a hagyományos túlélő mód. Csak annyi furcsaság van benne, hogy a kiütött ellenfelek rendszeresen elejtik az uzsonnájukat, s azokkal feltölthetjük az energiánkat. (Már ha a következő ellenfél hagyja felvenni.)

A Tag Battle elképesztően ötletes üzemmód – hasonló a Tekken Tag Tournamenthez. Csapatjátékról van szó, de úgy, hogy két-két kiválasztott karakter egy igazi teamet alkot. Mit is kell érteni ez alatt? Először is bármikor válthatunk menet közben szereplőt (mármint ameddig mindketten talpon vannak), és két energiacsík van nyilvántartva. Amíg az egyik karakterünk strapálja magát, addig a másik pihen. A leglényegesebb momentum az, hogy valamennyi karakterhez tartoznak olyan speciális mozdulatok, amelyekkel összejátszhatnak a társukkal a váltás pillanatában. Például odalökjük az ellenfelet a másik emberünkhöz, mire az nekifutásból nyomja le az illetőt. Sőt, az ilyen mozdulatokból kombókat is lehet gyúrni, azaz ha nem hibázzuk el és az ellenfél nem tér magához, felváltva pofozhatjuk az áldozatot. A Tekken Tag Tournamenttel szemben nagy előny, hogy az egyik ember elvesztésével még nincs vége a játéknak. Ha tehát elfelejtenénk időben váltani, még a másik figurával győzedelmeskedhetünk.

A Team Battle-nél nagyobb csapat is összeválogatható. Mi adhatjuk meg a létszámot, bár menet közben itt már nem lehet váltani. Amikor az egyik emberünk kifekszik, úgy lép a helyére a következő.

Végül van még a két nem elhanyagolható, sőt nélkülözhetetlen üzemmód: a Sparring, ahol egy tetszőleges társsal edzhetünk, és a kétjátékos Versus mód. Az edzés azért rendkívüli jelentőségű, mert sajnos a játékban nem lehet lekérni a mozdulatok listáját (ez nem Soul Calibur), csakis itt, az edzésnél. Egy ilyen játékban, ahol a jó reflexeket kívánó counterek és ellentámadások különös szerepet kaptak, nélkülözhetetlen egy jó edzőpartner. A gyakorlásnál azt csinálja az ellenfél, amit csak beállítunk: üt, rúg, védekezik, ellentámad, sőt azt is megadhatjuk, hogy rendesen – meghatározott szinten – küzdjön.

A Dead or Alive 2-nek minden PS2-játékgyűjteményben ott a helye. Grafikailag egy mestermű. Fellobogózott kínai vár, gyönyörű vízesés – hogy csak néhányat említsünk a látnivalók közül. Patakban lépkedünk, hóban mélyed el a lábunk: bizony nincs híján grafikai effektusoknak a játék. A terep még hőseink ruházatával is kölcsönhatásban áll. Például teherliften küzdünk, s odakerülünk egy rács fölé, mire azt vehetjük észre, hogy emberünk kabátját felfelé libegteti a lentről áramló szél. A zene amolyan rockos, nem mondhatni, hogy nem illik a témához. A különböző zajok jól érzékeltetik az ütések intenzitását, hiszen különböző pofonhangok társulnak például a counter támadásokhoz, s a szétzúzott korlátokat/falakat is a pont oda illő robajok kísérik.

Amint már többször is hangsúlyoztam, a játék elképesztő mennyiségű mozgást tartalmaz, ami ugyebár feltétlenül jó dolog. Ugyanakkor két dolog miatt minden elismerésem mellett csak másodhegedüs a szememben a Dead or Alive 2. Először is az élethűséget tudnám ezzel kapcsolatban említeni. Tudom, hogy ez nem mindenki számára fontos, de tény, hogy a játékban sok mozdulat az olcsó videó-trükkökkel telepakolt karate-filmekre emlékezteti az embert. A figurák mozgásai nem annyira természetesek, mint mondjuk a Soul Caliburban. A másik dolog pedig az, hogy a Soul Calibur-féle missziók nélkül erősen kétjátékos orientált a Dead or Alive 2, s nincs benne az a sok élvezetes titok és rejtett karakter, ami meghosszabbíthatná a játékélményt. Szóval nekem ezek eléggé hiányoztak.

Végezetül azt is meg kell jegyeznem, hogy a PlayStation 2-verziót nem igazán érdemes megvenni, ha esetleg már megvan a Dreamcastos. A Hardcore kiadás mindössze néhány új tag-team mozdulattal, illetve pár helyszínnel lett több az eredetinél – pontosabban fogalmazva: olyan helyekre üthetjük ki az ellenfeleinket, amik a DC-verzióban nincsenek benne, plusz van néhány új aréna. Bár ez is csak félig-meddig igaz, mert időközben a Sega gépére is kijött egy korlátozott példányszámú speciális kiadás, amiben ezek már szintén benne vannak.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Ein, a nők "kedvence"



▲ Kissé félreérthető a testhelyzet

ÖSSZEFOGLALÓ

A Dead or Alive: Hardcore azok játéka, akik a pergő ritmusú, gyors, és elsősorban a reflexeket igénybe vevő bunyót szeretik. Nekik biztosan jobban fog tetszeni még a Tekken Tag Tournamentnél is – még ha nincs is benne annyi karakter és érdekesség, illetve nem telik olyan sok időbe végigjátszani egyjátékos módban.

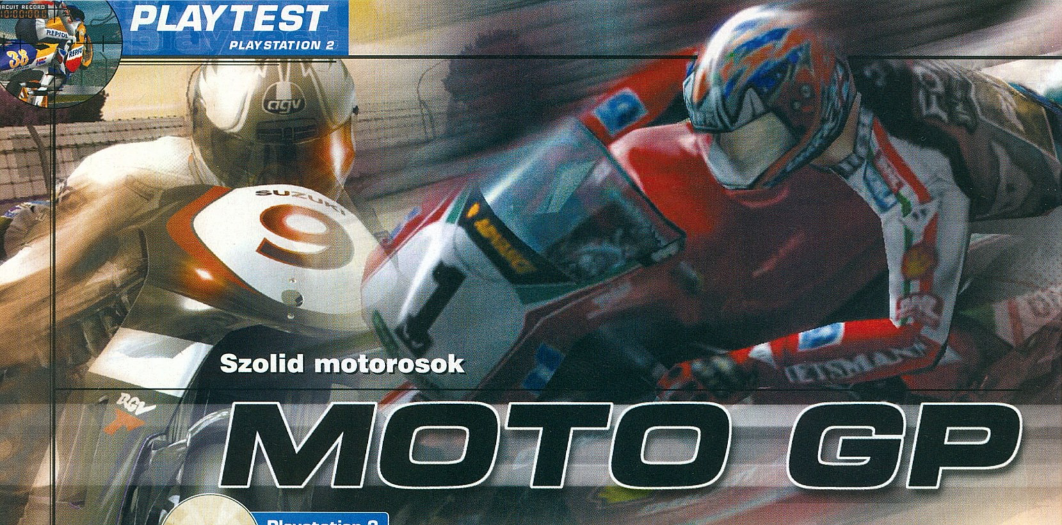
POZITÍVUM

- Jó nagy helyszínek
- Pergő ritmus
- Érdekes ellentámadások

NEGATÍVUM

- Kevés karakter
- Rövid és nevetséges "sztori mód"
- Kevés extra

GRAFIKA	88 %
HANG	84 %
ÉRTÉK	81 %

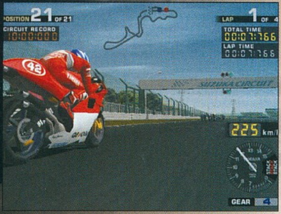


Szolid motorosok

MOTO GP

Playstation 2

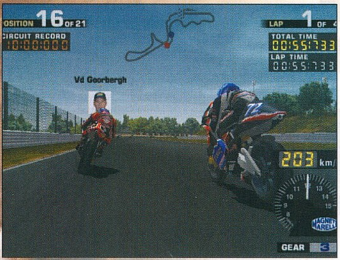
Típus	Motorverseny
Kiadó	Namco
Fejlesztő	Namco
Megjelenés	2000. október (PAL)



▲ Jé...! Motor...!



▲ A 250 ezer forintos kérdés: Ki fia Borja?



▲ Hé haver! Előre nézz!

Végre elérkezett a döntő pillanat, amire már oly régóta készültél. A feszült várakozástól szinte vibrál az aranyló, nyári délután. Az izgalomtól megrészegült közönség zsibongását fojtott csönd váltja fel, kezdetét veszi a visszaszámlálás. A motorok ugrásra kész ragadozóként merednek a startvonalra, dühödt ordításuk az egekbe korbácsolja szívverésed. Az üvöltő zaj harsányan betölti a teret, agyadban visszhangzó hullámai kioltanak minden gondolatot. Már csak pár másodperc. Mélyeket lélegezve nyugalmat erőltetsz magadra, felidézed, amit az edzéseken tanultál. Utolsó ellenőrzés: sebváltó, fékek, gumik rendben. Hirtelen mozdulatlanná dermeszt a jéghideg felismerés: Elfogyott a kóla! De nincs több idő kijavítani a hibát, már indul is az összecsapás, ujjaiddal görcsösen markolva a gamepadot, követed az elhúzó élboly oszlopát…

Emberi természetünk egyik alapeleme a veszély, keressük, amióta csak felbukkantunk kis bolygónk vad hajnalán, amikor élelembeszerzési akcióink mindennapos velejárója volt. Akkoriban a Spar eladói helyett még különböző, nem túl barátságos állatokkal (pl. mammut) lezajlott élet-halál harc jelentette a korabeli bevásárlást. Azóta rákényszerültünk, hogy mindenféle mesterséges pótszerekkel, leggyakrabban fékevesztett száguldozással helyettesítsük a hiányzó izgalmakat.

Ugyanakkor nem feledkezhetünk meg a másik, szintén alapvető tulajdonságunkról sem, amivel kiemelkedünk élővilágunk kevésbé sikeres tagjai közül. A közhiedelemmel ellentétben, egyáltalán nem az intelligenciánkról, hanem a lustaságunkról van most szó, amellyel bármely élőlényt magunk mögé utasítunk ismert univerzumunkban. Ha jobban belegondolunk, általánosságban sokunkról elmondható, hogy ugyan szeretjük NÉZNI a veszélyes sportokat, ám már csak a töredékünk űzi valamilyen szinten, hiszen rettenetesen fárasztó procedúrákon kellene átesnünk, mire egyáltalán az életben maradáshoz szükséges alapokat elsajátítanánk.

Ezt a kettős hajlamunkat célozta meg a Namco csapata, mikor Moto GP néven elkészítette PlayStation 2-re az első motorversenyt. Hála a kitűnő munkának, no meg a platform említésre méltó képességeinek, lélegzetállítóan élethű motorozásban lehet részünk, miközben el sem kell hagynunk kényelmes fotelunkat…

A játék a klasszikus motorverseny szerkezetére épül, a kupáért vívott küzdelem (Season mode) mellett még többféle egyéb megmérettetésben állhatjuk a sarat. Az Arcade mode biztosít lehetőséget a gyakorlásra, öt választható pálya valamelyikén kell legyőznünk húsz ellenfelünket. A győzelemért alaposan megdolgoztatnak minket, én speciel a legnagyobb sikeremnek azt könyvelhettem el, amikor sikerült bejutnom az első tízbe. Érdemes először ebben az opcióban játszva kitapasztalnunk a pályák és a motorok sajátosságait, mivel itt a legdurvább karambollal is csak a felborulást kockáztatjuk, szemben a tornával, ahol a karrierünket.

Ha kellően felkészültnek érezzük magunkat, fejest ugorhatunk az igazi kihívás kellős közepébe: elindulhatunk a bajnokságon. A nehézségi fokozatot és a teljesítendő torna hosszát kiválasztva, már csak leendő istállónk illetőségét kell eldöntenünk. Miután megvan a szimpatikusnak vélt 500 köbcentis, kezdődhet is a tánc, csak arra figyeljünk, hogy a nagy üldözés közepette nehogy teljes sebességgel belerohanjunk valamibe, mert – bár nem történik semmi látható károsodás – bizony vége a dalnak. Őszintén szólva, elég bután is nézne ki, ha 300 km/h-val repesztve, ütközés után a pilótánk felkelne, szépen leporolná magát, majd szép nyugodtan visszaülne a meg



▲ Horizontális motor?!



sem karcolódott járgányra, és hajtana tovább, mintha mi sem történt volna. Sajnos elég hülyén néz ki az is, hogy a motor egyáltalán nem károsodik a koccanások során sem, végig megőrzi makulátlan állapotát.

Mint minden tisztességes verseny, a Moto GP is biztosít lehetőséget az emberi ellenfél tesztelésére. A Vs opció alatt véres összecsapásokat kezdeményezhetünk kiválasztottainkkal, üde változatosságot hozva a CPU ellen folytatott kilátástalan küzdelembe.

Ha már sorban nyerjük a kupákat, és hard fokozaton lazán kenterbe verjük akármelyik riválisunkat, és ismerőseinket is folyamatosan alázzuk a Vs mode-ban, itt az ideje, hogy megpróbálkozzunk az egyéni feladatokkal. A Time trial-nak keresztelt üzemmódban a választott pályán hibátlanul vezető szellemképünkkel versenyezhetünk, hátha mi még hibátlanabbak vagyunk. (No comment.) A Challenge mode pedig a nevéhez hűen, az egyéb, nagyszerű kihívások tárháza, az egyes Arcade és Season győzelmeink mellett sok más érdekes akadály leküzdésért kaphatunk itt díjat.

A jutalom nem hull csak úgy az ölünkbe, megszerezni motorunk alapos ismerete nélkül pedig csak irtózatos szerencsével lehet. Tizenkétféle típusú acélparipa áll (gurul) a rendelkezésünkre, amelyek négy alapvető tulajdonság alapján jellemezhetők. A nagy erőátvitel végsebességünket növeli, ám ennek a gyorsulás látja kárát. A kormány magas érzékenysége motorunk jobb reakciókészségét eredményezi, viszont a stabilitásunk jelentősen csökken. (Ezt elsősorban nagy sebességnél vesszük észre, amikor épp leelőznénk valakit.) Az erőteljes gyorsulás és fékrendszer érzékeny kormányművet igényel – borulni is könynyebben tudunk tőle. Bár az egyes típusok sajátos értékekkel rendelkeznek, a program teret enged a játékos kreativitásának, ugyanis a Settings opció segítségével mi is beleszólhatunk járművünk kialakításába.

Érdemes motorunk kiválasztásakor az egyes pályák jellegzetességeit mérlegelni. A hosszú, egyenes szakaszokon a végsebesség rangsorol, a kanyargós részeken az érzékeny kormányú és jó gyorsulású gépek vannak előnyben. Persze, az a legfőbb szempont, hogy mi melyiket tudjuk vezetni, hiszen elméletileg bármelyikkel nyerhetünk. Különösen akkor, ha a gáz eszetlen használata helyett néha a fékre is odalépünk, a kanyarok nagy része ugyanis nem vehető be 150 km/h felett. Nincs bosszantóbb időveszteség, mint amikor kisodródva elveszítjük sebességünket, és ezzel együtt általában a versenyt is. (Na jó, van, ha fellöknek.)

A játékról, úgy tűnik, jobbára jót mondhatunk. Egy kicsit kevés azért az öt pálya, és igazán ábrázolhatták volna a karambolok következményeit is. Külön szórakozás, és szerintem kihagyhatatlan része a versenyek bukdácsolásunk/dicső küzdelmünk (a nemkívánt rész törlendő) visszajátszása - a nézők szemszögéből követve az eseményeket. A már-már filmszerű összképre csak Palik László válogatott ökörségei tehették volna fel a koronát, de hát erről a készítő csapat -nagy szerencséjére-mit sem tudhatott...

Lysergize
Lysergize@excite.com



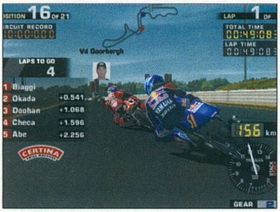
▲ Odanézzetek! Már 21. vagyok!



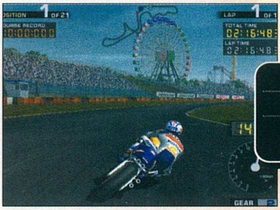
▲ Itt mind a ketten a felső képernyőn játszottunk



▲ Az a szép zöd gyep! Kedvem is támadt rá leheveredni



▲ A sötétkék lovag



▲ Asszem inkább Theme Parkozok!

ÖSSZEFOGLALÓ

A Moto GP személyében az első motorversenyt tisztelhetjük PS2-őn. Valószerű, igényes grafikája mellett kemény kihívásai még a megszállott motorversenyzőknek is feladja a leckét.

POZITÍVUM

- csúcs grafika
- hangulatos zene
- nehéz próbák

NEGATÍVUM

- kevés pálya

GRAFIKA	84 %
HANG	82 %
ÉRTÉK	85%



THEME PARK WORLD

Ültessük fel a gyerekeket!

Playstation 2

Típus	Stratégia
Kiadó	Electronic Arts
	www.ea.com
Fejlesztő	Bullfrog
Megjelenés	2000. december (PAL)

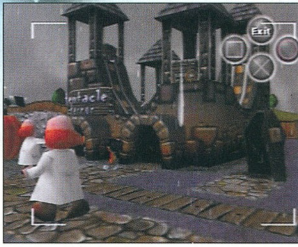
Petike igazi kis mintagyerek, sohasem bántja a gyengébbeket, és mindig megeszi az egész tál spenótot. Még itt, a vidámpark kellős közepén sem feledkezett meg arról, amit otthon a mamájának ígért. Önfeledten lakmározó pajtásai csúfolódásával mit sem törődve, kihagyta a hamburgeres standot, mielőtt együtt felültek volna a hullámvasútra. Szófogadása jutalmául a vasútból kiszállva máris vidáman futhatott a következő izgalmas berendezéshez, ellentétben falánk társaival, akik a takarító bácsik morcos tekintetétől kísérve hamar viszontlátták zsíros ebédjük maradványait.

A fenti jelenet mindennapos probléma a vidámpark személyzetének dolgos hétköznapjaiban, amelybe a Theme Park World jóvoltából, PlayStation 2-n, mi is belekóstolhatunk. A menedzseri kakasülőről dirigálva kell felépítenünk álmaink parkját, amely azon túl, hogy tetszik a közönségnek, még gazdaságosan is működik. Magyarán szólva, úgy kell kifosztanunk kis barátainkat, hogy közben még jól is érezzék magukat.

A szórakoztatóipar eme kétarcúságát tökéletesen kihozza a program, a sikeres menedzsment titka a kreativitás és a dörzsölt üzleti érzék kombinációjában rejlik. Lehetünk bármennyire profitorientáltak, ha hibásan faragunk kiadásainkon, (pl. túl kevés takarítót, karbantartót alkalmazunk) vagy rosszul tervezzük meg parkunk szerkezetét, vendégeink máris elégedetlenkednek, és látogatottságunk vészesen esik. Akárcsak az életben, itt sem árt figyelni a részletekre, ha jól menő üzletemberekké szeretnénk válni.

A játék során kezdetben egy vidámparkot, később egy egész szigetcsoportot elfoglaló hálózatot kell kiépítenünk és felfuttatnunk. Első parkunk szerényen egy darab jól bezárt kapuból, és egy tekintélyes nagyságú üres telekből áll, amelyen kényünk-kedvünk (no meg indulótőkénk) szerint építkezhetünk. Már az építkezés elején érdemes késznél lennünk, majdani vendégeink szórakozása, azaz a profitunk szempontjából egyáltalán nem mindegy, milyen rendszer szerint tervezzük meg birodalmunkat. A látványosságok, a dísztárgyak és a infrastrukturális elemek (WC, biztonsági kamera, szemetes) vendégeink elégedettségéhez járulnak hozzá, míg éttermeink,





▲ A tudósok éppen a hajnövesztőt fejlesztik

nyerőautomatáink és egyéb boltjaink közvetlenül gombolják le rólunk a zsetont. Érdemes fontolóra venni a látszólag non-profit beruházásokat, mert ezeken spórolva gyakran jelentős bevételektől eshetünk el, mégha nem is közvetlen módon. Miután felépítettük a célszerűnek tűnő konstrukciót, és gondosan bekötöttük az úthálózatot, már csak fel kell vennünk az alkalmas embereket, és indulhat is a móka.

Személyzetünk parkunk gördülékeny működéséről gondoskodik, ám az agy továbbra is mi vagyunk. A jól irányított személyzet szinte azonnal magától is legyőzi a felmerülő akadályokat, ezzel szemben az elégtelen humánpolitika állandó nyűglődéshez, és nem utolsósorban pénzpocsékoláshoz vezethet. Takarítóink a vendégeket olyannyira zavaró szemét eltüntetésében jeles-



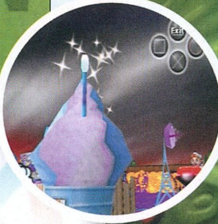
▲ Az elvarázsolt kastély biztos befektetés

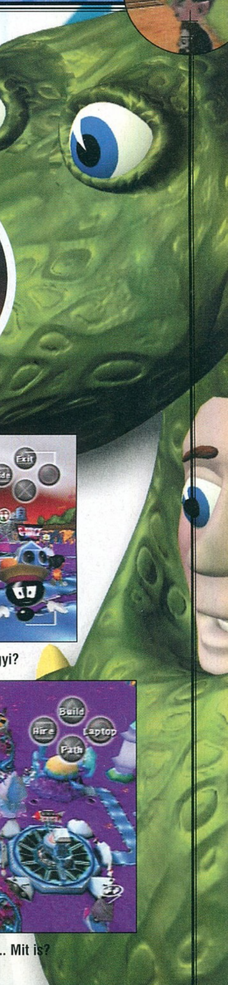


▲ Mindjárt összerókázom magam...



▲ Elégedett arcocskák a hamburgeres környékén





TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

Építkezés: Építsük fő látványosságunkat minél beljebb a parkba, hogy kis pénzeszsákjaink minél több területet járjanak be, azaz minél több boltot érintsenek az útvonalon. Ne gyorsan forgó berendezések közelébe építsük éttermeinket, hiszen így sokkal nagyobb valószínűséggel lesznek rosszszul vendégeink, elégedettségük rohamos esése mellett. **Éttermi trükkök:** balatoni büféseket megszégyenítő piszkos módszereket tesz lehetővé a program. A sült krumpli sózása, a hamburger zsírozása, illetve a fagyi cukrozása kínzó szomjúságot idéz elő, tehát jelentősen növelhetjük üdítőink eladási statisztikáját, amelyek jégtartalma szintén a mi döntésünk függvénye. (Az árak úgyszintén, jó kombináció: olcsó, sós krumpli, drága jeges üdítő.) Azonban figyeljünk arra, hogy pl. a túl zsíros hamburgerektől többször teszik ki a taccsot, mint a soványaktól. **Berendezések:** változtatható sebességgel és időtartammal rendelkeznek. Növelésükkel érdekességük is nő, de élettartamuk csökken. (A gyorsabb gépektől ugyanakkor többen is hánynak.) A vonzó gépek előtt gyakran nagy sor állhat, ami a gyerekek elégedetlenségét szintén okozhatja. Ilyenkor érdemes egy másik közeli gépet felfejleszteni vagy a kedvencből építeni még egyet. **Személyzet:** a tisztaság és a biztonság az, amire a gyerkőcök oly kényesek. Alkalmazzunk ezért minél több takarítót, olyan sokba nem kerülnek, mint a szemét miatt elmaradó belépőjegyek. A biztonsági őrök munkáját nagyban segítik a kamerák, a takarítókét viszont a sűrűn elhelyezett vécék és szemetesek. Becsüljük meg bohócainkat is, hiszen sok rosszkedvű gyerek arcára varázsolnak mosolyt – gyakorlatilag bagóért.

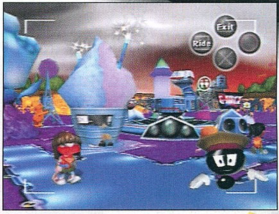
Egyéb: a viszonylag hamar kifejleszthető lufiboltot, illetve jelmezboltot általában az aktuális kedvenc masinéria környékére éri meg lerakni. Jelentőségük nem is annyira a kitermelt profitukban rejlik (egy menő parkban eltörpül az egyéb bevételek mellett), hanem jól jelzik kiskorú üzletfeleink elégedettségi szintjét. A gyerekek ugyanis csak akkor szeretnek lufit vásárolni, amikor jól érzik magukat, jelmezt pedig csakis a legtökéletesebb hangulatukban hajlandók beszerezni. Így egy képernyőre vetett pillantással könnyedén felmérhetjük aranybányánk tartalékait...

kednek, biztonsági őreink a bajkeverőket lefülelve, bohócaink pedig spontán utcai előadásokat rögtönözve növelik a gyerekek elégedettségét. Karbantartóink és tudósaink fontosságát felesleges hangsúlyoznunk, segítségük nélkül lehetetlen lenne új gépeket beüzemelni, és fennakadás nélkül működtetni. Embereink létszámát parkunk méretéhez igazítsuk, érdemes folyamatosan képeznünk őket, mert ekkor nő a hatékonyságuk. (Igaz, a fizetésük is.) Kevesebb embert kell alkalmaznunk, ha kijelöljük működésük területét, ám vigyázzunk, nehogy a sok munkától túlságosan kimerüljenek, mert ez sztrájkhoz vezethet. Az pedig nem éppen növeli parkunk népszerűségét, ha személyzetünk oszlopos tagjai nagy transzparenseket lóbálva elzárják a bejáratot...

Személyzetünk felvétele után elháríthatjuk kis látogatóink előtti utolsó akadályt is: kinyithatjuk a főkaput. Sajnos hátradőlésről még szó sincs, hiszen folyamatosan figyelnünk kell vendégeink elégedettségi szintjét, igényeikhez állandóan igazodva újabb és újabb változtatásokat rendelve el. Ha minden a nagykönyv szerint halad, és már vérprofin fejjük a gyerekeket, elkezdhetjük a pályához kiosztott feladatokat is teljesíteni, ugyanis ezek alapján szerezhetünk aranykártyákat, amelyek a többi park megvásárlásához szükségesek, amelyekben már sokkal többféle játék fejlesztésére és üzemeltetésére van lehetőség.

Minden tiszteletem a fejlesztőbrigádnak, mert e komplikált feladatokat pofonegyszerű irányítással sikerült kivitelezniük. Szigetünket kiválasztva lépünk be a tulajdonképpeni főmenübe, ahol a Laptop opció alatt szerezhetjük be kívánt információinkat, vehetjük fel, vagy éppen rúghatjuk ki embereinket, intézhetjük fejlesztéseinket stb. Építkezésünk sem kimondottan bonyolult, valóban három dimenzióban mozoghatunk kurzorunkkal, könnyedén húzhatunk fel, vagy dózerozhatjuk el a kiválasztott épületet. A grafikáról csak szuperlatívuszokban zengedezhetünk, hihetetlen élmény, amikor saját szemszögből járhatjuk be birodalmunkat, az összes létesítményt letesztelve! Négyféle típusú parkot építettek a játékba, így hosszú időn keresztül találunk újdonságokat. Egyetlen említésre méltó hiányosságot sem fedeztem fel, hacsak nem azt, hogy nincs kenőpénz, és nem lehet hidegre tenni a rivális vidámpark tulajdonosát. Talán majd a Theme Park Hungary-verzióban...

Lysergize
Lysergize@excite.com



▲ Mi van kislány, nem ízlik a fagyi?



▲ Sikerült felépítени egy csomó... Mit is?

ÖSSZEFOGLALÓ

A Theme Park World nagyszerű stratégiai játék, amely komoly kihívásai és kedves, humoros grafikája miatt méltán ajánlható minden korosztálynak. Az egyetlen idegesítő momentuma a lelőhetetlen bemondó, aki miatt sajnos gyakran kényszerülünk lehalkítani a tévét...

POZITÍVUM

- képrázatos 3D-s grafika
- változatos kihívások
- szórakoztató játékmenet

NEGATÍVUM

- a bemondó

GRAFIKA	90 %
HANG	88 %
ÉRTÉK	90 %

PHANTASY STAR ONLINE

Ennél jobbat nem is lehet...



Dreamcast

Típus	Online RPG
Kiadó	Sega
	www.sonicteam.com
Fejlesztő	Sonic Team
Megjelenés	2001. január 30. (NTSC)
	2001. február 23. (PAL)

Egyre jobb játékokkal lepi meg hűséges rajongótáborát a Sega. A kiváló játéktermi átiratok mellett mindig akad pár eredeti cím is. Ezek közé tartozik a már nagyon régóta várt Phantasy Star Online. A játékot – mint azt a neve is mutatja – alapvetően az interneten keresztül lehet (kell) játszani, de persze hagytak benne egy offline (sztori) módot is.

A Phantasy Star Online nem egy újkeletű ötleten alapszik. A Sega Master Systemen jelent meg az első Phantasy Star, ami egy felülnézetes, golyókarakteres, 2D RPG mászka volt. A gépek tudása azóta alaposan megváltozott, így a Sonic Team teljesen modern formában élesztette újra a sorozatot. A PSO az első teljesen 3D-s grafikájú, valós idejű harcrendszerrel rendelkező, online szerepjáték, ami konzolgépre készült. És ezek csak üres szavak, mert a játék ennél sokkal, de sokkal többet nyújt. Ezt azok is igazolhatják, akik már játszottak valamilyen online szerepjátékkal. PC-s fronton bő a választék: Diablo 2, Ultima Online, Asheron's Call, EverQuest. Ezek a játékok sok ezer embert szórakoztatnak nap mint nap. Mi – konzolosok – miért maradnánk ki ebből a szuper lehetőségből? Ha a DC-ben ott az a modem, akkor miért ne használnánk ki?

A PSO története szerint a föld szinte teljesen lakhatatlanná vált, ezért új bolygót kellett találni. A Pioneer 1 kutatóhajó talált is egy távoli bolygót – a Ragolt –, ahol elkezdték felépíteni a kolóniát. Hét évvel később megérkezett a Pioneer 2 harmincezer telepessel. Bolygó körüli pályára állva megpróbáltak kommunikációs kapcsolatot létesíteni a kolóniával. Eközben egy hatalmas robbanás rázta meg az egész bolygót. A mi feladatunk lesz kideríteni, hogy mi történt. A játék kezdetén el kell döntenünk, hogy milyen karakterrel akarunk játszani. A kilenc különféle figura három fő osztályba sorolható: Hunter, Ranger, Force. A Rangerek az izmok, akik a legbrutálisabb lőfegyverekkel is jól bánnak, és a legnehezebb páncélzatot is elbírják, varázsolni viszont nem tudnak. Annál inkább a Force osztály karakterei, akik pont a varázslási képességeik miatt jók, de csak a kisebb páncélokat és lőfegyvereket használhatják. A Hunter osztályba tartozó karakterek szinte minden eszközt használhatnak, ők az arany középút. Ennek persze ára is van, hiszen a fejlődésük is mindenre kiterjedő, így egy-egy képességre kevés jut. Az osztályokon belüli eltérésekről kis grafikon és magyarázó szöveg ad tájékoztatást. Az alapos megfontolások után kiválasztott karakterünk külső megjelenését is magunk határozhatjuk meg. A fej formája, a test színe, a testalkat mind külön állítható. Ez utóbbi meghatározása nagyon jópofa, hiszen az alacsony dagadttól egészen a szteroid-agyú kigyúrtig szinte minden lehetőség adott. Ezek után már csak a nevet kell megadni, és máris indulhat a játék.



A Pioneer 2-n találjuk magunkat. Az elöljáró és kollégái röviden eligazítanak a történtekkel kapcsolatosan. Ezek után érdemes körülnézni a központi teremben, ami a Lobby névre hallgat. Itt sok mindenki megfordul és a különféle üzleteket és egyéb szolgáltató részlegeket is itt találjuk. Érdemes mindenkivel beszélgetni, mert eleinte sok infot kaphatunk tőlük. A későbbiekben inkább csak az új jövevényekre pazaroljunk időt, a többiek általában mindig ugyan azt hadoválják. A Lobby keleti részén található az értékmegőrző (Check Room) és a bevásárló negyed (Shopping District). A megőrző teljesen díjtalan és tapasztalataim szerint feneketlen. Itt raktározhatjuk a még nem használható tárgyakat és varázslatokat, valamint a megkeresett (és talált) jövedelmünket is. A Pioneer 2-n a fizetőeszköz a Meseta névre hallgat. A pénzt azért is érdemes mindig lepakolnunk, mert a nem kívánt elhalálozásunk esetén az összes nálunk lévő pénz (és a kezünkben levő fegyver) a baleset helyszínén marad. Egyjátékos módban nem gond, mert visszamehetünk érte, de a multiplayer játékban esetleg hullarablás áldozatai lehetünk. A bevásárló negyedben található egy Tekker névre hallgató tag (ha új karaktert indítunk, akkor másképp fog kinézni), aki az ismeretlen – világoskék nevű – tárgyakat tudja azonosítani 100 Mesetáért. Ilyeneket csak a második küldetéssorozattól fogunk találni („??? Rod"), de akkor lesz belőlük jó pár. Jobbra a narancs bódéban a Fegyverkereskedő (Arms Shop) található, ahol fegyvereket lehet vásárolni. A következő a zöld színben pompázó Szerszám üzlet (Tools Shop). Itt csillagkulcsot ugyan nem kapunk, csak különféle gyógyitalokat (kristályokat?) és varázslatokat (Techniques). A legszélső muksó a kék pult mögött munkavédelmi felszereléseket árul (Guards Shop). Itt kaphatunk testpáncélokat (frame) és kézi pajzsokat (barrier, shield). A terepen összeszedett cuccokat is ebben a szobában tudjuk eladni. A Sonic Team a teszt során valószínűleg megelégelte, hogy a különféle cuccokat más-más boltban kellene eladni, így ezt leegyszerűsítették. Bármelyik kofánál eladhatjuk az eladandónkat, az árkartell miatt pedig mindegy melyikhez megyünk. Sajnos a cuccok vételi és eladási ára között legalább 6-os szorzó van (a Diabloban legalább a negyedét megkaptuk...), így nem járunk túl jól. Érdemes az értékesebb cuccokat letétbe helyezni, és később online módban értékesíteni. Nagyon intelligens segítség, hogy ha vásárolni akarunk egy tárgyból, akkor látjuk a nálunk levő mennyiséget is. Fegyvereknél és páncéloknál pedig a védettség és támadóerő változásait is nyomon követhetjük.

A nyugati részben található a Kórház (Medical Center). Elhalálozásunk esetén itt térünk magunkhoz. Csata közben megromlott egészségi állapotunkat is itt tudjuk feljavíttatni. A kórházzal szemben található a Vadászok Ipartestületének Iro-



▲ Hű de sokan vagytok!



▲ A nanosárkány beijedt a fénybotomtól



▲ Nesztek nektek egy kis pirotechnika!



▲ Na csillagom, hogy csinálunk ide hidat?



dája (Hunter's Guild). A pult mögött szolgálatot teljesítő hölgy szíves örömest ad információkat a különféle küldetésekről. Ezek általában a keresd meg, öld meg vagy vidd oda kategóriába tartoznak, de extrém esetek is előfordulnak. Az egyik küldetésben például egy fegyvermániás hapsi felesége bíz meg minket azzal, hogy beszéljük le a férjét a mértéktelen fegyvervásárlásról. Könnyű pénz... Egyszerre csak egy küldetést tudunk bevállalni, de ezt bármikor le is mondhatjuk. A játék offline részében közel 50 küldetés létezik, melyek egyre nehezednek. Öszszesen négy helyszínt lehet bejárni: az erdő (Forest), a barlang (Cave), a bánya (Mine) és a romok (Ruins). Ha úgy érezzük, hogy kellően felkészültünk a bevállalt feladatra, akkor a két őr által őrzött hatalmas ajtón keresztül eljuthatunk a teleporthoz. Ez közvetlenül a küldetés helyszínére visz minket.

A Ragol élővilága egykor békés volt, de mostanra teljesen megvadultak az állatok. A legfőbb ellenségeink ők lesznek. A harcrendszer nagyon jó. Kétszer három akciógombunk van, melyek között a jobb flippergombbal válthatunk. A zöld gombon mindig a beszélgetés marad. Az akciógombok funkciója a menüben átváltható. A játék folyamán sajnos bebizonyosodott, hogy igen kevéske az a pár gomb. Ha egy ledefiniálatlan tárgyat vagy támadást akarunk használni, akkor bizony a menüben kell turkálnunk. A játék viszont a menü lehívásakor is megy tovább, mozogni tudunk, de támadni nem. Offline módban nincs mese, el kell szaladnunk egy letisztított pályarészre, online módban viszont a társaink feltartják a monstereket, amíg mi a menüvel vacakolunk. A menürendszer egyébként elsőre egy kicsit ijesztő, de igen hamar megszokható. Nem ejtettem még szót a MAG-okról. Ezek a kis lebegő androidok mindenhová követnek minket. Természetesen ezeket is lehet tápolni: attól függően, hogy mit adunk nekik, úgy változnak a tulajdonságaik is. Bár nekem nem sikerült a MAG-omból semmilyen hasznos dolgot kicsikarni (a Photon Blast elvileg gyógyítás, de nem akart működni), de azért tömtem rendesen mindenfélével.



A Phantasy Star Online kivitelezésén látszik a Sonic Team profizmusa. A játék brutálisan szép. Nyugodt szívvel kimondom: a legszebb DC (konzol) játék. Már a Lobby kivitelezése is döbbenetes, a figurák mászkálnak össze-vissza, neonreklámok villódznak, az ablakon keresztül pedig láthatjuk, ahogy elhúznak a teher és személyszállító űrhajók. A figura modellek egészen aprólékosak, mozgásuk pedig nagyon jól megtervezett. Talán csak pár szörny kivitelezése tűnik egyszerűnek, de ezt is gyorsan feledteti a többi. A leghihetetlenebb a textúrák minősége. Mindenhol szemet gyönyörködtető magas felbontású textúrák vannak, sehol egy elmosott vagy texeles grafika. A zene és a hangok minősége szintén a Sonic Teamre vall. Nekem nagyon bejött a zene. Valami fantasztikusan jó hangulatot kölcsönöz a játéknak. Van benne valami fájdalmasan szép, valami líraian technos. Nehéz pontosan megmagyarázni, mert hallani kell. A hanghatásokra szintén nem lehet panaszunk.

Most látom csak, hogy egy kicsit túlírtam magamat, és a játék online részéről szinte alig írtam valamit. Nos, ha elnézitek nekem, akkor ezt a következő számra halasztanám. Szerintem még tápolom a karakteremet legalább egy hétig offline módban (most 14. szintű) és utána vágok neki a netnek. Tudjátok, senki sem szeret csirke karakterekkel társulni.

SakmaN
sakman@vogel.hu



▲ Pedig nem öltöztem se gilisztának, se kukoricának...



▲ Csak álltunk ott döbbenten, és csodáltuk a faunát...

BARÁTOK KÖZT

		PlayTime! teszt
Phantasy Star Online		
Grandia 2	01/02	86%
Skies of Arcadia		



▲ Megpirózlak, te ocsmány dög!

ÖSSZEFOGLALÓ

A PSO az eddig megjelent legszebb grafikájú és legjobb hangú DC játék, ez nem vitás. Nem tagadom, vannak hibái. Az irányítás és a kamerakezelés néha nehézkes. A grafikával is akadnak néha problémák, pl. átmehetünk a társunkon, stb. De mindezek eltörpülnek a játék hihetetlenül igényes kivitelezése mellett. Ezt a minőséget eddig csak Sonic Team-től láthattunk. A hírek szerint már készül a játék folytatása, mégpedig a Sega mostani filozófiája szerint TÖBB géptípusra is. Azaz a DC mellett PS2-re biztosan, PC-re, Xbox-ra és GameCube-ra pedig talán.

POZITÍVUM

- döbbenetesen szép grafika (VGA-box előnyben)
- döbbenetesen jó hanghatások és zene
- internetes multiplayer nirvána

NEGATÍVUM

- kamerakezelési gondok
- apróbb irányítási problémák

GRAFIKA	96 %
HANG	92 %
ÉRTÉK	94%

1 pal



Kalandok egy megkésett lélekvesztőben

OMIKRON THE NOMAD SOUL

Dreamcast	
Típus	Akció / Kaland
Kiadó	Eidos Interactive
	www.eidosinteractive.com
Fejlesztő	Quantic Dreams
Megjelenés	2001. február (PAL)

Igencsak bajban van az ember, amikor a Nomad Soulról kell ismertetőt fabrikálnia, mert nem igazán tudja, hogy vajon hol is fogjon hozzá. Ha meg hozzáfog valahol, ott csupa kettőség fogadja, amelyekkel aztán nem igazán tud mit kezdeni. Kezdődött ez a műsor már a játék fejlesztési időszakában, amikor a játék még az Omikron címet viselte, és a projekttel a PlayStationös és PC-s játékosokat kívánták megcélozni. Az eredeti PS-orientált elképzelés tükröződik a viszonylag kevés poligonból felépített (viszont igen szépen animált) 3D szereplőkön, továbbá az épületek belsejének kivitelezésénél alkalmazott textúrákon. Menet közben a készítők rájöhettek, hogy elképzeléseik kivitelezésére a PlayStation hardvere már nem igazán alkalmas, így tehát a félkész művet már csak PC-re folytatták (ami meg is látszik a KÜLSŐ helyszíneken), ami hosszas huzavona után '99. végén jelent meg az elég ijesztően hangzó 4 CD-nyi terjedelemben.

Ugyancsak bajban vagyok, amikor műfaji besorolást kéne adnom a játékról, mert a szerzők úgy döntöttek, hogy a grandiózus koncepcióhoz grandiózus stílus is illik, és nemes egyszerűséggel belezsúfoltak a játékba minden uralkodónak számító konzolos játéktrendet. A játék tulajdonképpen egy külső szemszögből játszódó kalandjáték, körülbelül a Resident Evil-sorozat stílusában, ahol a szokásos kaptafa (információkat szerezve, megfelelő tárgyakat használva satöbbi) haladhatunk előre a történetben. Időről-időre különféle lényekbe botlunk, akik a velünk való kommunikáció kizárólagos módjaként a verekedést képzelik el. Ilyenkor a játék átmegy egy 3D verekedős játékba, ahol lelkesen ütlegelhetjük/rugdalhatjuk egymást az ellennel, mígnem egyikünk végképp fel nem borul. A Soul Calibur vagy a Dead or Alive 2 babérjai ugyan nem kerülnek különösebb veszélybe, mindenesetre nyomasztó élményeink közepette egész kellemes szórakozást nyújt némi testmozgás. A szerepjátékosok is megkapják a magukét, hiszen aktuális karakterünk fizikai jellemzői (pl. maximális élet- és ütőerő) a gyakorlat függvényében nőnek (érdemes tehát szimulátorokban, illetve bérverekedőként fejleszteni ezeket), mozgásaink repertoárját pedig a témába illő folyóiratok vásárlásával (!), illetve később tanárok segítségével bővíthetjük. A pofozkodás az egyéni nézeteltérések rendezésének módszere, ha nagyobb csoporttal gyűlik meg a problémánk, akkor rendszerint egy időre átváltunk saját szemszögű lövöldözésbe á la Quake (ha jól számolom, öt ilyen részhez lesz szerencsénk a történet folyamán), és természetesen nem hiányoznak a Tomb Raidert idéző ügyességi részek sem.



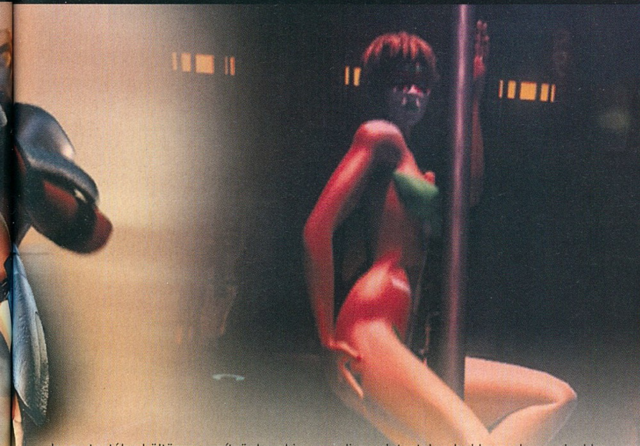
A játék abból a klasszikus alaphelyzetből indul, amikor is a játékos nem tudja hol van, nem tudja kicsoda, sőt: egyáltalán nem tud semmit. Sajátos módon erről a szerzők sem hajlandóak kézikönyv vagy bármilyen használati utasítás formájában nyilatkozni (lévén a játékost is beleágyazták a történetbe), így tehát gyakorlatilag mindenre nekünk kell rájönnünk és mindent önállóan kell megtanulnunk a játék folyamán. A játék kezdetén egy Kayl nevű fickó arra kétr bennünket,



▲ A legközelebbi masszázsszalonba kérném



▲ Unreal Tournament a szupermarketben



hogy testébe költözve segítsünk neki egy mi világunkkal párhuzamos univerzumban (ez volna Omikron), és az első leckét rögtön az első percben megkapjuk, amint egy roppant barátságtalan démon lekever nekünk egy sallert, majd nekiáll elszívni a lelkünket. A műveletet megzavarja egy helyszínre érkező hatalmas rendőrségi robot, amely közli velünk, hogy támadás áldozatává váltunk és célszerű lenne hazaballagnunk egy kis relaxálásra...

Már az első információk begyűjtése közben elképed a játékos azon, hogy milyen hatalmas munkát végeztek a készítők. Felépítettek egy teljesen hihető virtuális világot, amely éli a maga önálló életét: az utcán jönnek-mennek az emberek, az úttesten lebegő robottaxik száguldanak (az egész várost gyalogosan is bejárhatjuk, de ismert címeket taxit rendelve gyorsan is megközelíthetünk), szerelmesek szeretkeznek a falhoz dőlve, zsúfolásig teltek az éttermek, a bárok, a szupermarketek és így tovább. Az életszerűségre jellemző példa az is, amint Kayl lakásában találkozunk első gazdatestünk Telis nevű barátnőjével, aki már négy napja nem látta kedvesét: először fegyvert fog ránk, majd boldogan a nyakunkba borul. Később jelentőségteljes pillantással elvonul a hálószobába, ahova természetesen sietve követjük... (a többit az olvasó képzeletére bízom) A játékban tehát akad egy jó adag erotikus töltet is (a város egyik negyede például egy hatalmas "türelmi zóna", ahol peepshowkba és szexshopokba térhetünk be), tehát nem véletlen, hogy a legtöbb országban XXX minősítést kapott.

A tökéletesen lemodellezett virtuális világ mellett a játék egyik fő érdekessége a lélekvándorlás. Időről-időre lélek nélküli gazdatestekre bukkanunk, amelyekbe egy bizonyos képesség elsajátításával átköltözhetünk (erre néha eleve szükség is lesz a továbbjutáshoz).

A játék lehetőségeit még hosszasan boncolgathatnánk, de mivel ehhez túl szűkek a keretek, térjünk át inkább az értékelésére. Őszintén szólva én nagyon sajnálom a Nomad Soult. Szerzői a maga idején, PC-s viszonylatban az utóbbi évek legkreatívabb kalandjátékát hozták össze, amely nemcsak elképesztően hosszú ideig nyújt kiváló szórakozást, hanem egyben megmutatta a haldokló PC-s kalandjátékok egy lehetséges jövőjét. A grandiózus terv kivitelezéséhez nem sajnáltak időt és pénzt sem: a remekül felépített, cselekményben és meglepetésekben igencsak dúskáló történethez például David Bowie és szerzőtársául szegődött kollégája szolgáltatta a muzsikát, sőt mi több, Bowie maga is „szerepel" a játékban: egyrészt ő „alakítja" a Boz nevű cyberlényt, az omikroni ellenállás vezetőjét. A játékban egyébként hat szám is felcsendül Bowie utolsó nagylemezéről, amelyek közül négyet egyfajta „virtuális koncert" keretében saját maga is ad elő Omikron sajátos „koncerttermeiben". Habár a PC-s szaksajtó egyhangúlag tapssal köszöntötte a játékot, ki tudja, miért, a boltokban megbukott. A másfél évvel később megjelent DC-verziónál (ami persze az utolsó pixelig megegyezik a PC-vel) azonban kicsit már kilóg a lóláb, és NAGYON is érezhető, hogy az Eidos a nyilvánvalóan csillagászati költségek okozta veszteségek enyhítésére jelentette meg „új platformon". Félreértés ne essék: a Nomad Soul a maga nemében még mindig elsőrangú kalandjáték – csak egy kicsit illúziórombolóak benne a '94-es PS-hardverre alapozott kartaktermodellek és textúrák, nemkülönben az állandó töltögetés. Hogy mi LEHETETT volna a játékból, ha az már eleve Dreamcastra készül, arra fényes példa a Shenmue... Talán ez az apróság nemcsak nekem tűnt fel: mint korábbi előzetesünkben már beszámoltunk róla, a Nomad Soul fejlesztőcsapata egy kizárólag DC-alapú játékon dolgozik – a Quark talán begyűjti azokat a babérokat is, amelyeket a Nomad Soul csak begyűjthetett volna.



▲ Kayl barátnője láttán ötleteim támadtak...



▲ Lányok, ti melyik apácarendhez tartoztok?



▲ Nehéz szakma a bérverekedés

ÖSSZEFOGLALÓ

A Nomad Soul talán klasszikus példája annak, hogy hogyan kell professzionálisan kalandjátékot csinálni: végy egy, talán még a Blade Runnert is megszégyenítő, lebilincselő sci-fi történetet, amelynek nyomasztó hangulatát kiválóan festi alá egy David Bowie-hoz hasonló zenei zseni muzsikája; alkoss meg hozzá egy olyan virtuális világot, amelyről a játékos még akkor is minden fenntartás nélkül elhiszi, hogy az maga a valóság, ha minden lakójának szemlátomást ugyanaz az öt genetikai ősatyja; majd tálald az egészet a piacon jelenleg népszerű játékstílusokat egységes egésszé ötvözve. Ha mindezt az aktuális igényeknek megfelelő köritéssel szervírozod, akkor a közönség a Kempinski Hotel éttermében érzi magát – ha pedig úgy, mint a Nomad Soult szervírozta a kiadója DC-n, akkor Náncsi néni kifőzdéjében. Persze van, aki a házikosztot szereti...

POZITÍVUM

- tökéletesen modelezett környezet
- sci-fi antológiákba illő történet
- a zene

NEGATÍVUM

- elképesztően sok töltögetés
- a vége felé a készítők már kezdtek túlzásokba esni a feladatok megoldhatóságát illetően

GRAFIKA	74 %
HANG	95 %
ÉRTÉK	88 %

1 pal

TYPING OF THE DEAD

Vérfagyasztó gépíró-tanfolyam

Dreamcast	
Típus	Akció
Kiadó	Sega
	www.thetypingofthedead.com
Fejlesztő	Sega
Megjelenés	2001. január 24. (NTSC)



▲ Szerintem meg cseppet sem nemes ez az arcél!

A Sega aztán tudja, hogyan kell pofátlan módon kétszer ugyanazt a dolgot eladni. Bitang jó ötletgyárosaik vannak, úgyhogy el kell ismerni: érdemes megvennünk a House of the Dead 2-t még egyszer, pontosabban annak egy speciális változatát. Egy nagyon speciális változatról van ugyanis szó, melynél a cím The Typing of the Deadre módosult, a borítón pedig a főhős nem egy pisztolyt szegez a rusnya zombik felé, hanem egy sokkal inkább megdöbbentő eszközt: egy billentyűzetet...

A szituáció tehát ugyanaz, mint amit a fénypisztolyos verzióban már tapasztalhattunk: az 1998-as incidens után (ez volt a House of the Dead első része) 2000 februárjában ismét támadnak a zombik: ezúttal egy városkában, mely mintha a középkorból maradt volna fenn. Különleges ügynökök érkeznek a helyszínre: ezek egyikét (illetve kétjátékos esetén másikát) irányíthatjuk mi.

A Typing of the Dead alapötletét talán az adhatta, hogy a gyakorlatlan játékos a billentyűzeten ugyanolyan nehezen igazodik ki, mint amennyire embert próbáló dolog egy mozgó célpontot eltalálni. (Persze azt az okot sem lehet elhanyagolni, hogy nyilván a billentyűzet-eladásokra is kedvező hatással van egy ilyen játék.)

A Typing of the Deadben minden egyes leütött billentyű egy kilőtt golyónak felel meg, tulajdonképpen nagyon találó a játék szlogenje: Type or Die, azaz írj, hogy meg ne halj! Miközben a zombik egyre csak közelednek, mindegyik mellett feltűnik egy kis ablak: abban látható a begépelendő teljes szó, alatta pedig a még hátra lévő betűk. Az első betű leütésével becélozzuk az illetőt: ez azért fontos mozzanat, mert ha netán egy távolabbi zombit kezdünk el gyilkolni, miközben egy másik már a közelünkbe férkőzött, az Escape-pel törölhetjük a már beírt részeket, s újra célozhatunk. A helyesen lenyomott billentyűk mind célba találnak, míg a félregépelések melléTrafálásnak számítanak – frankón hallani a gellert kapott golyók hangját.

Az akció során nem csak zombik, de "gusztusos" férgek is előbukkannak néha, melyek likvidálásához elég mindössze egy-egy billentyű. A rafinált játékos ilyenkor rátenyerel a gombokra, s ha mellé is lő húszat, de végez a támadókkal – ám ez mégsem egészen kifizetődő. Az alkotók gondoltak az ilyen trükközőkre, úgyhogy beépítettek egy Special kijelzőt, ami csakis akkor töltődik, ha elég akkurátusan irtjuk az ellent. Eléggé fontos, hogy minél többször teljen be, mert a teli csíkot egy-egy jutalomélettel honorálja a játék.

Szóközt szerencsére nem kell használni, ám így is elég bajunk lehet a speciális billentyűkkel, úgymint az aposztróffal, vagy a felkiáltójellel. Aggodalomra azonban semmi ok: van a játéknak egy ún. Drill módja, ahol különböző kihívásokat ajánl fel a gép, s az egyik pontnál kifejezetten az említett gombokat gyakorolhatjuk be. Zombik kivégzőosztaga elé kerülünk, s a felénk hajigált bárdok jó részénél speciális billentyűk fognak feltűnni. A játék szavatosságára kedvező hatással van a sok választható üzemmód: a sima Arcade módon kívül beiktattak egy Original módot, ahol több tárgyat lehet felvenni és válogathatunk a helyszínek között, van egy rövid oktató rész, illetve a Drill mód, végül a már látott főellenségekkel küzdhetünk meg újra a Boss móddal.



A dreamcastos House of the Dead 2 a maga idején attól volt szenzációs, hogy szinte semmit nem kellett változtatni rajta az eredeti játéktermi géphez képest, vagyis teljesen ugyanazt a látványt kapjuk otthonra, mint a játékteremben – nem úgy, mint az első rész hajdani Saturn verziójával. Ennek megfelelően a Typing of the Dead grafikájáról ugyanezt lehet elmondani: nagyon szuper. A szétszaggatható élőhalottak, a középkori házak, egyszóval minden elég félelmetes hangulatot áraszt. Az már más kérdés, hogy az idétlen gépelgetés miatt aligha fogunk rémüldözni, helyette jókat fogunk derülni a hülyébbnél hülyébb szavakon, amiket bead a gép. No meg az átvezető jelenetek is mosolyt csalnak az ember ábrázatára: amikor a komoly ügynökök Dreamcasttal a hátukon láthatók, s hozzánk hasonlóan a mellükre erősített billentyűzet vad nyomkodásával szabadulnak meg a zombiktól... Nagy marhaság ez itten kérem.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Ez akár egy felszólítás is lehetne a részéről

ÖSSZEFOGLALÓ

A gépíró-tanfolyamokon kitűnő házi feladat lehetne a Typing of the Dead végigjátszása. Mert ugyan mi más is ösztökélné gyorsabb írásra az embert, mint hogy a megfelelő betű félreütése esetén egy zombi harapja át a torkunkat. Teljesen esze ment ötlet az egész, de nagyon király! Most már nem csak az Internetezéshez érdemes beszerezni egy billentyűzetet!gfhfhg

POZITÍVUM

- Korszakalkotó ötlet
- Érdekes játékmódok
- Vicces begépelendő szavak

NEGATÍVUM

- Valahol mégiscsak egy régi cuccot sóznak ránk újra
- DC billentyűzet vagy legalábbis egy csatlakozó adapter megvásárlása szükséges

GRAFIKA	91 %
HANG	83 %
ÉRTÉK	89%



Dreamcast	
Típus	Autóverseny
Kiadó	Video System
	www.ubisoft.com
Fejlesztő	Ubi Soft
Megjelenés	2000. október (NTSC)
	2001. január 15. (PAL)

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Egy újabb induló az Ubi Soft istállójából

Az F1 játékok mezőnyében mostanában már legalább olyan nehéz elsőséget szerezni, mint amilyen Schumachernek világbajnokságot nyernie. Mint minden cég, természetesen az Ubi Soft is úgy hirdeti a játékát, mint a legjobb a műfajában. Hogy elmondhassák, hogy a legélethűbb, természetesen igazi versenyzők bőrébe bújva állhatunk a rajthoz, s mind a 16 hivatalos pályát is tartalmazza a játék – köztük Malajziát is. A statisztikák amúgy az 1999-es év állását tükrözik.

Miután elindítottuk a játékot, azt kell eldöntenünk, mennyire valósághű környezetet akarunk. Az Arcade módban rendkívül tapad az úthoz az autó, s ha le is szaladunk a pályáról, nem ragadunk bele a sóderágyakba, csak egy kicsit lassulunk, tehát egy könnyed száguldozásról van szó. Talán túlságosan is könnyedről: amikor megkaptam a játékot, betöltöttem a Hungaroringet, és azon nyomban megnyertem a Magyar Nagydíjat. Még a kvalifikációs körökkel sem kell vacakolni: a versenyek előtti barátságos menü jóvoltából akár az első rajtkockából is indulhatunk. Noha erre nincs nagy szükség, mert a többiek mind lemaradnak, mint a borravaló. Gondoltam csak a Single Race, azaz a különálló futam üzemmódban ilyen kegyes hozzám a gép, úgyhogy indítottam egy bajnokságot, de ott sem változott a helyzet... Nem rossz az, amikor a játéktermi hangulat szellemében végigrepesztHetünk a pályákon, de azért semmiképp nem ártott volna némi kihívás. Ha már könnyű megelőzni a többieket, akkor legalább a leghátsó rajtkockába kényszeríthettek volna. Nem jó az, amikor a többi versenyző helyett jobbára csak arra kell koncentrálnunk, hogy időben áthaladjunk a játékidőt meghosszabbító ellenőrzési pontokon...

Mindjárt kielégítőbb képet kapunk a játékról, ha a Simulation módban indítjuk el. Ezen belül akár a Single Race módot, akár a Championshipet választjuk, rögtön egy olyan képernyőre kerülünk, ahol nehézségi szintet válthatunk, s az ellenfelek tudásán is állíthatunk. Ezeken kívül a "szimuláció" kifejezéshez méltóan még egy sereg más beállítás is ott sorakozik, úgymint időjárás megváltoztatása, sérülés beállítása, s ha továbblapozzuk a menüt még jó néhány egyéb részlet. És akkor még nem is szóltunk a versenyek előtt elvégezhető műszaki módosításokról.

A szimulációs módban természetesen Grand Prix-t is játszhatunk, azaz egy-egy nagydíj valamennyi mozzanatán végigmehetünk, mint ahogy a bajnokságon belül is teljes Grand Prix-k következnek egymás után. A győzelmet így persze már nem adják olyan könnyen: aki nem fékez egy kanyarnál időben, csak néz, miért nem akar az autó elfordulni, majd a sóderágyban vacakolhat, míg a többiek szép nyugisan elhúznak mellette. De aggodalomra semmi ok: a játék egy igazán érdekes Training opcióval kedveskedik az újdonsült pilótáknak. Ahogy haladunk a kiválasztott pályán, az adott pályarészletről egy sematikus kép rajzolódik ki (mintha csak egy HUD lenne a sisakunkban), s azon pirossal jelölve van, mettől meddig érdemes a fékbe taposnunk vagy legalábbis lassítanunk. Az ideális ívek is fel vannak rajzolva, jóllehet azt magán a pályán is láthatjuk, hiszen a felhordott gumiréteg feketén jelzi – kicsit erősebben is, mint igazából. Megtéve egy kört, utána magára az útra lesznek felfestve a piros szakaszok, a harmadik körben pedig már azt is mutatja a gép, mekkora szögben térünk el az ideális nyomvonaltól. A negyedik körben még érthetőbben – felszólítással – adja a tudtunkra a játék, mikor kell fékezni, minek eredményeként már tényleg tudnunk kell mindent, s így aztán az ötödik körben teljesen magunkra leszünk hagyva. Ha még ez után is folytatjuk a gyakorlást, befejezésül a gép megmutatja, hogyan is kéne csinálni.

Az Arcade részt leszámítva az F1 Racing Championship igazán remek futamokat ígér az F1 rajongóknak. A prezentáció kellően tetszetős: egy Garbage szám kíséretében frankó introval köszön be a játék, és maguk a versenyek is elég látványosak. Magas felbontású textúrákból áll össze a terep, a kocsik klasszul fénylenek, s az élethű megvalósításból a pályamunkások és szerelőcsapat kidolgozása sem hiányzik. Jóllehet a házak és úgy általában a táj csak elég elnagyoltan igazodik a valósághoz: az F1 World GP 2 azért túltesz rajta. Hogy összességében is túltesz-e rajta, az már egy más kérdés. Nekem speciel az F1 World GP 2 jobban bejött.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Némileg eltértem az ideális nyomvonaltól





▲ Ebben a nagy esőben veszélyes dolog pályamunkásnak lenni



▲ Talán rosszul mértem fel a követési távolságot?

ÖSSZEFOGLALÓ

A Monaco GP 2 után kétségtelenül fejlődésnek tekinthető az F1 Racing Championship: szebb, eredetibb, és hivatalosabb. Leszámítva, hogy van benne egy teljesen felesleges, túlkönnyített Arcade üzemmód, megvan a játékban minden opció, illetve kihívás, amit az ember egy F1 szimulációtól várhat

POZITÍVUM

- Minden teljesen hivatalos
- Kellően élethűek a versenyek
- Ügyes tréning mód

NEGATÍVUM

- Az Arcade üzemmód túlságosan is egyszerű
- A '99-es statisztikáknál lehetne újabb is

GRAFIKA	80 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	82%



Gran Turismo Sega-módra

SEGA GT EUROPE

Dreamcast

Típus	Autóverseny
Kiadó	Sega
	www.sega.com
Fejlesztő	Sega
Megjelenés	2000. december 8. (PAL)



▲ Két tűz között

Amióta a Gran Turismo megjelent PlayStationre, minden autós játékot hozzá szoktunk viszonyítani: a kategóriájában egyértelműen ez a játék az etalon. Eredeti autók, tökéletes grafikai kivitelezés és tuningolható gépek: tömören így lehet megfogalmazni a sikerreceptet. A receptet, amit persze sok más cég is megpróbált lemásolni – tegyük hozzá: több-kevesebb sikerrel. Dreamcastra maga a Sega próbálkozott a Sega GT "személyében", aminek tavaly év végén jött ki az európai verziója.

Az európai kiadás még azon hardcore játékosoknak is érdekes lehet, akik esetleg már korábban beszerezték az amerikai, netán a japán változatot. Tudniillik a PAL-kiadás egy kicsit tovább lett csiszolva: sok helyen klasszabbak a hangeffektusok, jobb és életszerűbb lett az autók viselkedése és kezelhetősége, ami pedig a legfontosabb: a játékban szereplő autómárkák az európai ízlésnek megfelelően lettek összeválogatva.

Ahogy azt már a Gran Turismo óta megszokhattuk, a játék indításakor pompás intro mutatja be a népszerű európai típusokat, melyről nehéz megmondani, hogy számítógépes animáció, és nem egy film. Már ez is előjele annak, hogy a játékban 130 eredeti autótípus közül válogathatunk – no persze az elején még nem mindjárt ekkora a választék.

Az autóversenyzés ínyencei a főmenühöz érkezve a következő "fogások" közül válogathatnak: ehetünk... bocsánat: mehetünk különálló futamokat, versenyezhetünk az idő ellen, avagy kihívhatunk egy másik játékost – mármint ami a szokványos üzemmódokat illeti. A legényegesebb persze a bajnokság üzemmód, ahol lépésről lépésre építgethetjük autóversenyzői karrierünket, a lá Gran Turismo. Saját ízlésünknek megfelelően szerelhetünk össze autókat, s ehhez – a rengeteg tuninglehetőségnek hála – 2 millió lehetőséget kombinálhatunk össze. Hát bizony a játékon erősen érződik a Gran Turismo hatása: a bajnokság menüje gyakorlatilag ugyanazon pontokból áll, mint ott. A megszokott fázisokon kell végigmennünk: először is venni kell egy autót, aztán azzal különböző jogosítványokat szerezhetünk, melyek segítségével egyre komolyabb versenyekre nevezhetünk be. A ranglétrán persze csak úgy tudunk előre haladni, ha folyamatosan fejlesztjük közben az autót, illetve a versenyeken nyert díjakból jobb verdákat veszünk – akár több kocsi is állhat a virtuális garázsunkban, amelyek közül az-tán alkalomhoz illően válogathatunk. Érdekesség, hogy nem csak gyári tuningokkal élhetünk: az ún. Carrozzeria pontot választva teljesen egyéni elgondolások alapján is barkácsolhatunk.

Az üzemmódok kapcsán még meg kell említeni, hogy van internetes lehetőség is, bár ez sajnos nem interneten keresztüli versenyt takar: mindössze feltölthetjük az eredményünket (ha van olyan jó, hogy érdemes közzé tenni) a játék saját webhelyére, illetve cserélgethetünk, üzletelgethetünk másokkal.

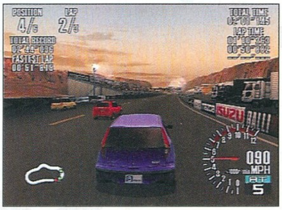
Az irányítást kicsit szokni kell. Az érzékeny analóg kormányzás és az igencsak jól rugózó autók eleinte olyan benyomást kelthetnek, mintha az autó összevissza imbolyogna, de ez csakhamar megszokható, s onnantól teljesen átadhatjuk magunkat a versenyzés izgalmának. Azt mondjuk meg kell hagyni, hogy hiába választjuk a tapadósabb "grip" vagy a csúszósabb "drift" vezetési módot, az autók úttartása túlságosan is könnyed, nem érezni a súlyukat – nem annyira élethű az élmény, mint az F355-ben. Igazából talán még egy Citroennek sincs olyan rugózása, mint itt valamenynyi autónak.

A Sega GT a maga 5 versenyszezonjával és 22 pályájával tulajdonképpen egy súlycsoportba sorolandó az F355-tel, illetve a Metropolis Street Racerrel, ám – egyéb paramétereinek köszönhetően – nem kétséges, hogy némileg elmarad ezektől. Kicsit kifinomultabb grafikával, illetve élethűbb környezettel pedig igazi Gran Turismo trónkövetelő lehetett volna.

V. Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Egy Viperrel könnyű az élre törni



▲ Kellemes sétaautózás szürkületben

ÖSSZEFOGLALÓ

Éjszakai/nappali, vidéki/városi helyszínek, igencsak kiélezett versenyek: a Sega GT egy kitűnő versenyjáték. Csak azért nincs okunk különösebben áradozni, mert majdnem ugyanezt már ki tudták vitelezni PlayStationön is. A pályák változatosak és érdekesek, az autókat maximálisan fel lehet ismerni, a grafika teljesen jó, de az utóbbi időben megerősödött Dreamcast-mezőnnyel összehasonlítva nincs az egészben semmi különös. A maszatos textúrával ábrázolt közönség, és a nem túl látványosan fénylő autók például nem igazán egy 128 bites hardver erejét bizonyítják: az F355 azért pofásabb. Hogy összefoglaljuk a lényeget: a Sega GT az egyik legjobb dreamcastos autóverseny, de nem kimagaslóan jó.

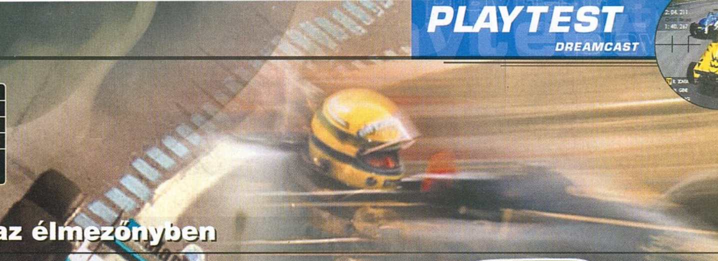
POZITÍVUM

- Rengeteg eredeti autó
- Gran Turismo-szerű játékmenet
- Érdekes és hosszú pályák

NEGATÍVUM

- Nem túl élethű irányítás
- Néhány értelmetlennek tűnő tuning
- Nem a legkorszerűbb grafikai megoldások

GRAFIKA	80 %
HANG	83 %
ÉRTÉK	75%



Dreamcast

Típus	Autóverseny
Kiadó	Sega
	www.dreamsquare.co.jp
Fejlesztő	Video System
Megjelenés	2000. november 19. (PAL)

Még mindig az élmezőnyben

F1 WORLD GRAND PRIX 2

Az F1 World Grand Prix első része egész szép emlékeket hagyhatott anno a Dreamcast-tulajdonosokban, úgyhogy nyilván érdeklődésre tart számot a játék folytatása. Hogy rögtön a közepébe vágjunk: egy hivatalos F1-játékról van szó, amiben ezúttal a 99-es idény lett feldolgozva, tehát ami a lényeget illeti, a szokásos pályákon kívül már Malaysia is be van iktatva a naptárba.

Az F1 World Grand Prix 2 kellemes átmenetet képez a nagyon élethű szimulációk és a könnyed arcade versenyek között – köszönhetően a jól eltalált üzemmódoknak. Az arcade beállításánál nem kell profinak lenni, nem kell, hogy méterről méterre tudjuk, mikor melyik fokozatban kell lennie a sebességnek, s nem baj, ha netán átugratunk egy szegélykövön, hiszen a terelőszárnyak nem görbülnek el, nem sérülnek a kocsik. Ugyanakkor viszont az eredményes versenyzés érdekében még ennél a módnál sem árt rajta lenni az ideális íveken, és a féket is jól időzítve, jó érzékkel kell használni – az analóg irányítás bizony nagy szerepet kap. A tanuláshoz kitűnő segítséget jelent a játék tutorial üzemmódja, ahol nem csak arról kapunk infót, mikor mire számíthatunk, s hogy az egyes kanyaroknál mi az ideális megoldás, hanem még tippekkel is szolgálnak, milyen keménységű gumit érdemes használni, vagy hogy az adott pályához mekkora leszorítóerő javasolt. Az utóbbi tanácsnak mondjuk csak akkor vesszük hasznát, ha a komolyabb, szimulációs szinten játszunk, ahol már számos műszaki paraméteren is változtathatunk indulás előtt. Olyan szinten szimulálhatjuk az eredeti körülményeket, hogy még az időjárást is az eredeti 99-es évre állíthatjuk, s aztán ennek megfelelően kell kereket cserélnünk – na meg javíttatnunk a kicsúszások okozta sérüléseket. A játékban természetesen különböző nehézségi szinteket lehet beállítani úgy a rivális pilóták tudását illetően, mint a gép irányíthatóságára tekintettel: a szokásos módon, segíthet a gép a fékezésben, gyorsításban, és még a kormányzásban is.

Az autók remekül néznek ki – bár ez az előző rész fényében már nem újdonság. Belső nézetből a tükrök is megvannak, s a kocsik mozgása is elég reális. A vezető feletti kamerát választva még a pilóta sisakjának a rezgései is klasszul érzékeltetik a sebességet. Akik csak a külsőségek alapján ítélik meg a játékokat, azok az F1 World Grand Prix 2-vel elégedettek lehetnek. Noha nem egy Metropolis Street Racer kategóriájú textúrabajnokról van szó, a pályák is teljesen rendben vannak, mondhatni részletgazdagok. Az út menti fák árnyékot vetnek az aszfaltra, ahol elvileg tömegnek kell lennie, ott valóban emberek sereglenek, s például Monacóban még az erkélyeket sem spórolták le a házakról. Habár hozzá kell tenni, hogy az említett gazdagságnak néha az az ára, hogy az amúgy gyönyörű sima képfrissítés egyes pontokon észrevehetően megakadozik. Kiváltképp amikor külső nézetből nézünk vissza egy versenyt.

S ha már a külső nézetnél tartunk, itt kell megemlíteni, hogy a játék azoknak is tartogat néhány opciót, akik az aktív versenyzés helyett csak kíváncsi nézőként szeretnék szemlélni a futamokat. Az úgynevezett Broadcast üzemmódban mintha a tévét kapcsolnánk be, s egy közvetítést nézhetünk végig egy virtuális futamról, a galéria opcióval pedig az egyes istállókhoz pillanthatunk be. Virtuális kiállítóterembe kerülünk, ahol körbeforgathatjuk az adott csapat versenyautóját, arra rá is nagyíthatunk, s mindemellett a pódium mellett ácsorgó pilótákra is rábökhetünk, mire elolvashatjuk a karrierjük alakulását 1999-ig.

Nagyságrendileg tehát nem lett jobb játék, mint a korábbi epizód, de az elsőségét azért még megőrizte. Az első rész ismerői közül – a megszállott F1-rajongókon kívül – nemigen fog lázba hozni senkit, amúgy viszont újszülöttnek is minden új alapon feltétlenül ajánlható!

V. Z.
vzoli@vogel.hu





▲ Sikerült kiegyenesítenem a kanyart



▲ Gyorshajtók Monaco utcáin



▲ Ilyen is csak a játékban van: eső a Hungaroringen

ÖSSZEFOGLALÓ

Az F1 World Grand Prix 2 az előző évi futam kicsit feljavított, vagy inkább úgy mondanánk: csak karban tartott változata. A 99-es idénynek megfelelően kibővült a malaysiai pályával, de ezt leszámítva nagyjából minden maradt a régiben.

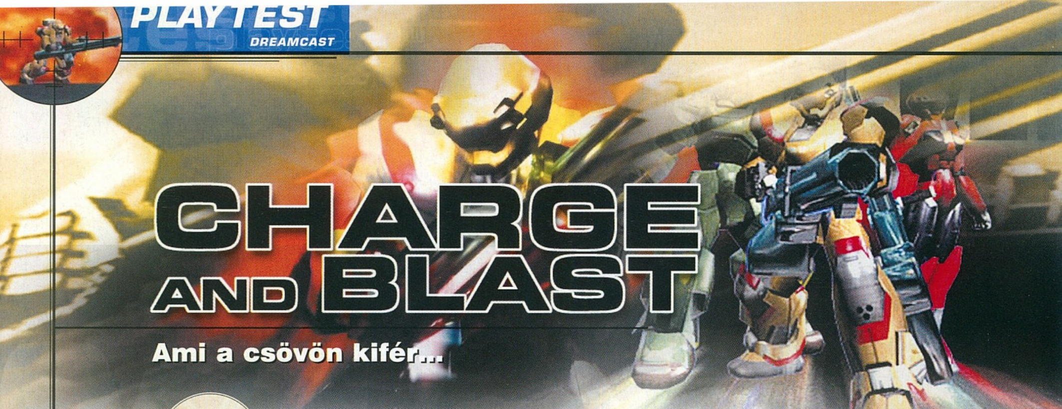
POZITÍVUM

- Eredeti pályák eredeti szépségükben
- Jól elkülönülő arcade és simulation mód

NEGATÍVUM

- Nem nagy előrelépés az elődjéhez képest

GRAFIKA	83 %
HANG	78 %
ÉRTÉK	85%



CHARGE AND BLAST

Ami a csövön kifér...

Dreamcast

Típus	Akció
Kiadó	Xicat Interactive
	www.xicat.com
Fejlesztő	Sims
Megjelenés	2001. február 8. (NTSC)

A SEGA mindig is híres volt a videojátékairól. A játéktermi siker-gépek jelentős hányada is az ő nevükhöz fűződik. A Dreamcast megjelenésével még tovább bővíthették a palettájukat az akció-játékok terén. A C N' B is egy tipikus, ízig-vérig akciójáték, ami történetét és lényegét tekintve sem lóg ki ebből a kategóriából. A cél ismét a föld megmentése lesz, az ellenfelek megint csak csúnya, földön kívüli, velejükig gonosz lények, akiknek pusztulniuk kell, lehetőleg minél látványosabban.

A középpontban három, természetesen mindenre elszánt, állig felfegyverzett ember áll, s rajtu(n)k áll, talpon marad-e az emberi faj, avagy mindörökre eltűnik a világmindenségből. A három karakter mind különféle fegyverrel és képességekkel rendelkezik. A különbségek nem igazán nagyok, leginkább a tűzerő és a sebesség az, ami változik.

Miután kiválasztottuk a nekünk szimpatikus, és vérmérsékletünknek leginkább megfelelő figurát, kezdetét is veszi a harc.

Minden karakter fegyvere három típusú lőszerrel működhet. Ezek természetesen nem egyformán hatnak minden támadóra, ennek kitapasztalása talán az egyetlen fejtörő a programban.

A teendőnk igen egyszerű: a rajokban érkező lényeket kell minél gyorsabban elpusztítanunk. A lőszer soha nem fogy el, nem úgy, mint az idő és az energiánk. Minden egyes rajnak megvan a maga főgonosza is, mely sokkal erősebb, mint a többiek, valamint egy kicsit fifikásabb módon lehet csak átküldeni őt a másvilágra. A főellenfél legyőzése után következik az újabb helyszín, újabb, egyre erősebb létformákkal és vezetőikkel.

Az alap játékmódon kívül összesen még egy lehetőség van, mégpedig a "Time Attack". Itt az egyes pályák teljesítésére korlátozott idő áll a rendelkezésünkre. Egy nagy hátránya azért van a játéktermi gépekhez képest, mégpedig az elhalálozás utáni "Continue" személyében. Ott, ugyebár csak az anyagi háttér korlátozhat minket, a DC változatnál azonban meghatározott ennek a száma. Igaz, később ez az érték nőhet, de addig is el kell jutni valahogy...

Az irányítás igazodik a stílushoz, nincs semmi plusz, vagy újítás. Az analóg karral mozgatjuk a célkeresztet, a két flippergombbal oldalazni tudunk, a maradék négy pedig a lövés illetve a három lőszertípus betárazása. Sajnos, a technikai fejlettség már nem terjedt ki az ismétlő fegyverekre, ezért minden lövés után újra kell tároznunk, ami egy kissé visszafogja a pusztítás lendületét, és esetenként, a csoportosan rohamozó ellenfeleknél ez igencsak idegesítő.

A játékmenettel ellentétben a látványra nem sok panaszunk lehet. Csillog-villog az egész, impresszív robbanások és fényeffektusok jellemzik az egész programot. Mind a környezet, mind a lények kidolgozottak, "élnek" – az biztos, hogy ha a játék nem lesz sikeres, az nem a grafikusokon múlott.

A másik hangulati elem, a hanghatások tekintetében sem kell csalódnunk. Mély, dübörgő lövéshangok, folyamatos – néha ugyan kissé idegesítő – kommentár, és lendületes zene. Nagy TV-n és kicsit komolyabb hangfalakkal igencsak lenyűgöző játékélményben lesz részed – ha van lehetőséged, ne habozz kipróbálni.

Ami hosszú időnek tűnik egy játéktermi gépen (különösen a bedobált pénzmenynyiséget illetően), az nem biztos, hogy tartós szórakozást nyújt az otthoni konzolokon. Ezekhez már egy kicsit több is kell, mert nem csak pillanatnyi kikapcsolódást remélve veszik a játékokat. Élvezetes és tartalmas a Charge N'Blast, amíg tart, de ez nem mérhető még órákban sem. A rövidsége ellenére egy jól megtervezett és kivitelezett program, amely könnyed és tartalmas kikapcsolódást ígér, és ezt meg is kapjuk maradéktalanul.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



▲ Hú, mekkorát köptél, Józsi!



▲ Lecsaplak, mint egy szúnyogot!



▲ Medic! Medic!

ÖSSZEFOGLALÓ

Kellemes kis program ez a Charge N' Blast. Ha éppen eleged van a sok fejtörésből, csak előkapod, és levezeted a felgyülemlett feszültséget. Netán ha el szeretnél dicsekedni DC-d képességeivel, arra is jó eszköz lehet, hiszen látványban nem lesz hiány. Azt viszont nem állítom, hogy a fent említett alkalmakon kívül is sűrűn elő fogod venni ezt a játékot, mert – sajnos – a szavatossága igencsak gyorsan lejár.

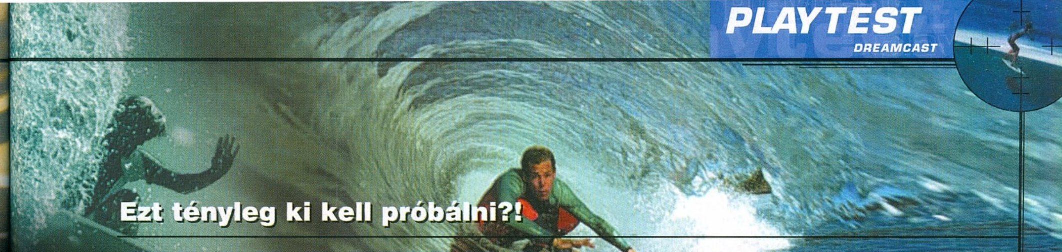
POZITÍVUM

- Tökéletes játékterem-hangulat
- Kidolgozott karakterek és ellenfelek
- Pörgő, izgalmas játékmenet

NEGATÍVUM

- Gyorsan végigjátszható, és megunható
- Sok ellenfél esetén bebeszaggat

GRAFIKA	87 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	80%



Ezt tényleg ki kell próbálni?!

CHAMPIONSHIP PRO SURFER

Dreamcast

Típus	Sport / Surf
Kiadó	Mattel Interactive
	www.mattelinteractive.com
Fejlesztő	Krome Studios
Megjelenés	2000. november 28.

Most, mikor e sorokat olvassátok, a naptár szerint már tavasz van, ami után, köztudott, hogy a nyár következik. A nyár pedig egyet jelent a nyaralással, napozással és mindenféle, vízben művelhető tevékenységgel. A Championship Pro Surfer szinte mindenkinek segítséget nyújt a nyári szabadidő eltöltésében. Vannak egyrészt ugye azok, akik megtehetik, hogy olyan vidékre utazzanak, ahol ez művelhető – nekik ez felfogható egy kis gyakorlásnak. És vagyunk mi (szerintem csak egy páran...), akiknek összesen ennyi jut a szörfözés világából.

A játék – a nevéből is kiderül – egy "szörfszimulátor", amelyben, hasonlóan az ilyen jellegű extrém-sport játékokhoz a hullámok hátán lovagolva kell mindenféle trükkökkel elkápráztatni a pontozókat, s a legmagasabb pontszámot összeügyeskedve kell magunk mögé utasítanunk a többi résztvevőt a különféle versenyeken. Elméletben ez igen egyszerűen hangzik, de a gyakorlat teljesen más. A TV képernyőjén keresztül nézve az ott látható emberi lények játszi könnyedséggel akrobatikáznak a hullámokon, nekünk miért ne sikerülne ez egy programban? Hát, nem biztos, hogy fog...

Mielőtt nagy melléknnyel nekivágnánk megdönteni a jelenlegi surf-király(nő) trónját, látogassuk meg a gyakorlás-üzemmódot. Ugyanis, az első percekben újra kis gyereknek érezhetjük magunkat, miután megpróbálunk felállni a deszkán. Lévén, hogy a "leesemvisszamászom" effektus engem igencsak erre emlékeztet. Nem egyszerű dolog már a felállás sem, de ezek után jön a fekete leves: megmaradni a deszkán, sőt különféle trükköket végrehajtani. Lehet, hogy én nem vagyok elég amerikai, vagy őstehetségtelen ezen a téren, de azért ez egy kicsit erős...

Magyarán, a játék roppant kezelhetetlen. Sok gyakorlás után persze lehet sikereket elérni, de az addig vezető utat nem sok mindenki fogja végigszenvedni, legalábbis, itt Európában.

Ha mégis sikerülne egy kis önbizalomra szert tenni, azt már a legelső bajnoki futam atomjaira robbantja. Ugyanis itt már nem csak az elemekkel és a gravitációval kell megküzdenie az egyszeri játékosnak, hanem a programozók jópofának hitt ötleteivel is. Ezek mindenféle vízi akadályok formájában jelentkeznek, mely dolgok még tovább nehezítik az amúgy sem könnyű feladatunkat.

A látvány sem sokat segít abban, hogy beleéljük magunkat a szörfözők lelkivilágába. Ez a grafika a csúcsra emelne egy PSX-es programot, de a DC képességeihez képest igencsak vérszegény. Sem a táj, sem a figura kidolgozottsága nem meggyőző. A kameranézetek közül talán egy, ami használható, a többi ugyan jó rálátást ad emberünkre, de ez az irányíthatóságot még tovább csökkenti.

Nem sok erénye van a programnak, de a hangok és a zenék ide tartoznak. Jó, mondjuk a hanghatásokat nem igazán lehetne elrontani, de a zenék tényleges odafigyelést tükröznek. Ha az ember fia meghallja ezeket a számokat valahol, egyből a szörf jut eszébe.

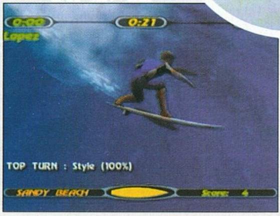


Igencsak vegyesek az érzelmeim a játékkal kapcsolatban. Lehet, hogy nem könnyű egy kis deszkán egyensúlyozni méteres hullámok közepette, de nem is igényli senki egy programnál, hogy ezt kelljen éreznie. Ha így lenne, még egy egyszerű autóversennyel sem játszhatna a mostani PSX-tulajdonosok 80%-a. A játéknak elsősorban a szórakoztatás a célja, ami jelen esetben inkább görcsös, sokszori próbálkozást jelent, több-kevesebb sikerélménnyel. Az alapötlet nem rossz, de a kidolgozás igen, mind kezelhetőség, mind grafika terén.

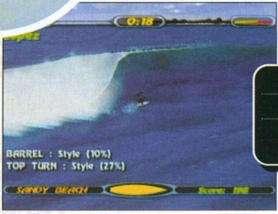
B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



▲ Kirobbanó sikerem van



▲ Átmeneti hullámvölgybe kerültem



▲ A filmekben is így csinálják!

ÖSSZEFOGLALÓ

Hát, nem estem hanyatt a játéktól (benne annál többször). A sport még csak tetszene, de nem ez a játék fogja bennem elmélyíteni a rajongást. A program sem kinézetben, sem irányíthatóságban nem remekel, éppen csak eléri a közepes szintet. Lehet, hogy jó sport a szörf, de ez ebben a játékban nem tükröződik.

POZITÍVUM

- **Találó, hangulatos zenék**
- **Most már ilyen játék is van...**

NEGATÍVUM

- **Nehéz, körülményes irányítás**
- **A grafika messze nem használja ki a DC képességeit**
- **Unalmas, csak fanatikusok számára élvezhető játékmenet**

GRAFIKA	65 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	**69%**



Bang? Eltaláltak!

BANG! GUNSHIP ELITE

Dreamcast

Típus	Akció
Kiadó	Red Storm / Ubi Soft
	www.redstorm.com
Fejlesztő	RayLand
Megjelenés	2000. november 14. (NTSC)

Ismét egy PC-s átiratot üdvözölhetünk körünkben a Bang! Gunship Elite személyében. A Rayland fejlesztői valami hihetetlen dolgot vittek véghez: elkészítették az első hibátlan, teljesen Windows CE alapú PC-DC átiratot. A sebességére egy szavunk sem lehet, a grafikai kánaán pedig csak egy icipicit marad el – ha egyáltalán elmarad – a PC-s nagytestvértől. Ezzel a cég bebizonyította, hogy nem csak a SEGA-s fejlesztőkészlettel lehet szép és gyors játékot csinálni, hanem a WinCE készlet is alkalmas erre a célra. Csak hát érteni kell a programozáshoz és ismerni kell a DC lehetőségeit.

A játék története eléggé sablonos. Valahol a távoli jövőben, az Androméda csillagködben véres harcok dúlnak a Khá-nak nevezett energiaforrás kitermeléséért. A jók oldalán a Hármak Szövetsége áll, név szerint az Arikhanok, a Dagonok és az android Numidianok. E tömörülés évek óta harcban áll a Sektar fajjal, akik minden áron meg akarják szerezni a Khá-ban gazdag területek feletti ellenőrzést. Időközben színre lépnek a Morgoth-ok is, akik a Sektar-ok oldalára állnak. Ebben a kiélezett helyzetben minden épkézláb pilótára szüksége van a Hármak Szövetségének. A játékosnak egy fiatal Arikhan pilóta – Xaha – bőrébe bújva kell megmenteni a Hármak Szövetségét. A hatalmas veszteségek miatt eléggé megcsappant a szövetséges flotta létszáma, így sok esetben teljesen egyedül kell majd nekimennünk a sokszoros túlerőben lévő Sektar és Morgoth kötelékeknek. Persze mint az köztudott, az Arikhan-ok kitűnő pilóták...



A játék 19 egyre nehezedő küldetésből áll. A fegyvereink eleinte igen gyenge hatásfokúak, de a játék előrehaladtával egyre jobb és erősebb pusztító eszközökhöz juthatunk. Összesen 9 féle fegyvert alkalmazhatunk ellenfeleink likvidálására, sajnos a legerősebb Plasma Cannont (mindent szétvisz, ami az útjába kerül) csak az utolsó küldetésnél kapjuk meg. A DC lehetőségei miatt – nehéz igazán pontosan célozni – az eredeti PC-s játék célzási rendszerét egy kicsit átalakították. Elég, ha az éppen kijelölt ellenséges célpontot a célkereszt közelébe hozzuk, és az automatikus célzó rendszer befogja. Az aktív fegyver lövedékei célra tartva fogják követni a leendő prédát. Minden fegyvernek más-más a befogási érzékenysége, így a jobbakból érdemes tartalékolni a nehezebb időkre. Csata közben három dologra kell figyelni a hajónkkal kapcsolatosan. A pajzsunk töltete, a hajótest sérülései és a hajtómű szuflája. Ezeket természetesen menet közben is tudjuk regenerálni: a lelőtt ellenfelek esetenként hátrahagynak kis csomagocskákat. Azok számára, akik esetleg idő előtt kifogynak a lőszerből, itt egy kis csalás: az előzőleg már teljesített küldetések bármelyikének újra nekimehetünk, és az ott felszedett lőszert továbbvihetjük az aktuális küldetésre.

A Bang! igen szépre sikerült. Gyönyörű, nagyfelbontású textúrák borítják az űrhajókat és az űrbázisokat. A hátterek nem egy esetben valódi csillagképek feldolgozásával készültek, így tökéletes űrhangulatot kölcsönöznek a játéknak. A hangok és a zene szintén profi emberkék munkáját dicsérik, és teljessé teszik a játék hangulatát.

Sajnos semmi sem tökéletes, és ez a Bang! Gunship Elite-re is igaz. Míg a játék alapvető kivitelezése kimondottan profi, addig érthetetlen módon kimaradtak belőle dolgok. Az első a különféle játékmódok totális hiánya. A sztori mód tényleg jó, de akadt volna még egyéb lehetőség is. A legjobban a netes támogatás kihagyása fáj. Míg a PC-s változatban kedvünkre nyomhattuk a hatalmas csatákat a neten, addig a DC-változatból ez teljesen kimaradt. Talán csak a nagy decemberi hajrá az oka, talán csak programozási nehézségek akadtak. Ezt sajnos már nem tudjuk meg.

SakmaN
sakman@vogel.hu



▲ **Nem otthon hagytam a napszemüvegem?**



▲ **Ne gyere közelebb!**



▲ **Hány literes erre a dobozos kóla?**

ÖSSZEFOGLALÓ

A Red Storm – és Tom Clancy – neve garancia a jó játékra. Ha végignézzük az eddigi felhozatalukat, akkor szinte csak nívós címekkel találkozunk. A Rainbow 6 készítői ezúttal is alaposan kitettek magukért. A PC-s Bang! Gunship Elite átkonvertálása gyakorlatilag tökéletesre sikerült, csak az a fránya netes támogatás ne hiányozna belőle. Ennek ellenére bátran ajánlom a kategória kedvelőinek.

POZITÍVUM

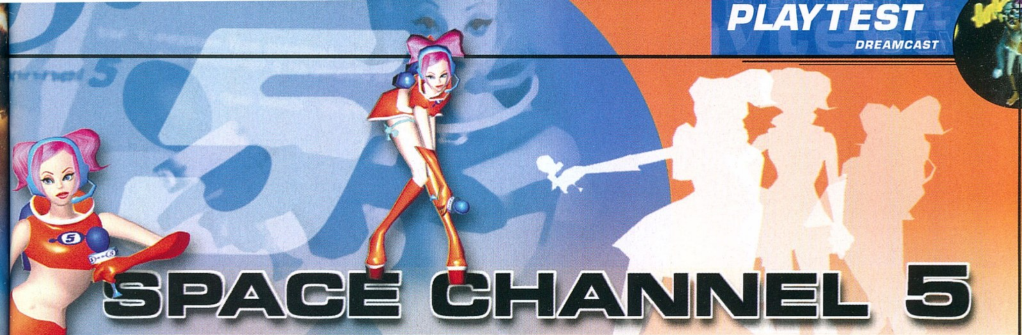
- csodálatosan szép grafika (VGA-box előnyben!)
- remek játszhatóság
- a WinCE használhatóságának ékes bizonyítéka

NEGATÍVUM

- nincs NET támogatás
- nagyon nehéz
- buta fizikai modell (a gépek megállnak az űrben)

GRAFIKA	90 %
HANG	84 %
ÉRTÉK	**77 %**

1 ntsc



SPACE CHANNEL 5

Festett szőke a predátorok ellen

Dreamcast

Típus	Táncolós
Kiadó	Sega
	www.sega.com
Fejlesztő	Sega
Megjelenés	2000. június

Immár a Sega is belépett a zenés táncos játékok előállítóinak sorába, gondolom a "Bust a move" és társai sikerén buzdultak fel. Így a játékkal eltölt némi idő után, csak azt tudom mondani: épp ideje volt! A játékot az a Tetsuya Mizuguchi jegyzi, aki a Sega Rally-t is elkövette, ami talán stílusában más "picit", ám minőségileg ez azért jelent némi garanciát. Maga a sztori nem fog Nobel díjat kapni, ám egy ilyen könnyed, kissé lökött játéktól nem is várhatunk ilyesmit. Lássuk hát miről is van szó.

Amitől mindig is tartottunk bekövetkezett: nyakunkon az idegenek. Szerencsére egyelőre nem kezdték el se atomizálni, se kétpofára felzabálni az embereket, csupán táncra kényszerítik őket. Ulala – a szexi, rózsaszín hajú miniruhás tűsarkú csótányroppantóban szambázó SC5 riporternő – szerepét fogjuk eljátszani. Célunk kettős, először is a csatornánk nézettségét kell növelnünk közvetítésünkkel, másodsorban meg kell mentenünk a földet az idegenektől. Ulala a saját fegyverüket, a táncot fordítja az idegenek ellen, letáncolja őket a színről. A technika az, hogy utánozzuk az idegenek minden mozdulatát, majd a két lézerünk segítségével annihiláljuk az idegeneket (A gomb) és így kiszabadítjuk a túszokat (B gomb). A gazok fogságából megmenekült emberek hálából spontán tánckarként csatlakoznak Ulala-hoz, egy vidám DJ Bobo klip hangulatát kölcsönözve a játéknak. Ám a nézettségért folyó harc gyilkos, még akkor sem pihen, amikor a föld ily komoly veszélyt él meg. Közvetítéseinket meg-megzavarja egy rivális csatorna hasonlóan csinibaba kaliberű műsorvezetője – Pudding. Akármennyire is csini, ne hagyjuk, hogy lenyúlja a nézőközönségünket! Vele is ugyanúgy vehetjük fel a harcot, mint az idegenekkel – le kell táncolnunk a képernyőről, vigyázzunk vele, nem könnyű ellenfél. (igazán nem vagyok a médiabrutalitás híve, de néha nagyon szívesen használtam volna az A gombos lézert rajta is...). A mozdulatok az elején könnyebbek, ám egyre nehezebbek lesznek, ahogy haladunk. Figyelnünk kell arra is, hogy nem elég az, ha jó sorrendben nyomjuk a gombokat, a ritmusnak is passzolni a kell, különben arra eszmélünk, hogy a nézők a csetlő-botló riporterlányka helyett egy profibbat keresnek, és a nézettségünk gutaütött sólyom módjára kezd el zuhanni. Egy-egy részt lezáróan meg kell küzdenünk valami főmakival is, ezek letáncolása komoly kihívás, a legnehezebben utánozható mozdulatsorokkal itt fogunk találkozni. Ha egy-egy helyszínen jól teljesítünk, elégedetten, néhány kiszabadított tússzal a tánckarban és párszázezer új nézőnkkel lépked Ulala tovább. Ám ha sokat bénázunk, akkor jön a toporzékolás és a szomorú kullogás, amihez a lefelé pörgő nézettségszámláló adja a hátterzenét.

A játék maga ennyi, minden téren csak pozitívumokat tudok mondani róla: király zene, dögös kinézet, profi játékmenet – még ha nekem kicsit nehéznek is tűnt először. Még azt megemlíteném, hogy a játék remek arra a nemes célra is, hogy a konzoloktól eddig, az azokon látott brutális/autós játékok miatt idegenkedő barátnővel, lánytestvérrel stb. megkedveltessük a konzolos játékokat, hisz ez a játék csak zene, tánc és a benne található erőszak is inkább vicc, mint durva. Más kérdés, hogy előfordulhat az, hogy ezután Ulala-ért nem csak az idegenekkel kell megküzdenünk...



▲ A 25. században is divat a csótányroppantó



▲ Ulala közvetítésre öltözve



▲ Robot anyó és csibéi



▲ Tánckarral a torony tetején

ÖSSZEFOGLALÓ

Király zene, remek design, ász játékmenet, és még mielőtt kifogynék a pozitív jelzőkből, csak annyit mondhatok: ezt a játékot mindenkinek csak ajánlani tudom. Debil az egész, de akit ez nem zavar egy jó játéknál, annak azért bejön.

POZITÍVUM

- Hangulatos
- tuti zene
- jó az egész game

NEGATÍVUM

- Kicsit nehéz

GRAFIKA	88 %
HANG	96 %
ÉRTÉK	90%



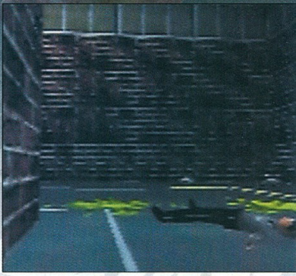
Nintendo 64	
Típus	FPS/Akció
Kiadó	Acclaim
	www.turok.com
Fejlesztő	Acclaim Studios Austin
Megjelenés	2000. augusztus 31. (NTSC)

TUROK 3

Tovább csökken a dinópopuláció



▲ Ebbe a kis szondába tessék fújni



▲ Nofene, kinyomódott a fogkrém?

Valahogy sohasem értettem a Nintendo üzletpolitikáját. Adva van számukra egy elég nagy tudású gép, profi fejlesztőgárda és nagy rajongói tábor. Minden adva tehát a sikerhez, és még sem igazán sikerül meghódítani – teljesen a piacot. Hiába, hogy a megjelenő játékok nagy százaléka tisztes munka, maga az össztermés még mindig kevés a kereslethez képest.

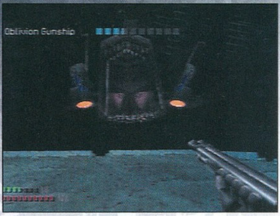
Az eddig megjelent sajátszemszögű lövöldözős játékok is a minőségi programok közé tartoztak (Golden Eye, Perfekt Dark, Turok-sorozat), s ez alól a legifjabb Turok-csemete sem kivétel. Az Acclaim gárdája ismét kitett magáért, és egy átgondolt, megtervezett játékkal gazdagította a kissé mostoha sorsú N64-tulajokat.

A történet többé-kevésbé szorosan követi az előző részek vonalát. Amikor a Turok 2-ben a Primagen űrhajó felrobbant, az beindított egy láncreakciót, mely megsemmisítette a környező világot. Ez a detonáció szinte darabokra tépte Obliviont. Az események hatására egy új univerzum született. A cél megkeresni az utat az Elveszett Földekre, amely az újjászületés kulcsa. Hogy merre vezet az út, azt senki sem tudja…

Hát, igen, ismét egy világ sorsa szakadt a nyakunkba… Ám a megmentéséhez vezető út igencsak hosszadalmas és veszélyekkel teli.

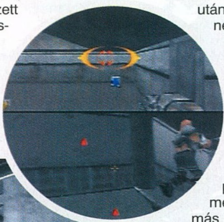
A bevezető animáció képsorai után ér az első meglepetés: nem egy, hanem két karakter közül választhatunk. Két személy áll rendelkezésünkre, s ez hatással lesz – bár nem nagymértékben – a játékmenetre és a megoldási lehetőségekre is. A hölgy – Danielle – és a bátyja – Joseph – más-más képességekkel rendelkeznek, melyek természetszerűleg más pályamegoldást is igényelnek. A választás után már nincs is más dolgunk, mint megtalálni az utat, és már láthatjuk is a záróanimációt… Na persze, addig még jó néhány helyszínen és megszámlálhatatlan ellenfélen kell átverekednünk magunkat. Ez öt nagy helyszínt jelent, összesen több mint 20 pályával.

A játék kisebb szakaszokra oszlik, melyek végein természetesen megtalálhatóak a főellenfelek is. Ezek legyőzéséhez



▲ A bal alsó hatos szuvas







▲ Jogosítványt, forgalmi engedélyt…





▲ Nem szeretem az ürcápákat...



▲ Elszállt a bácsi feje



▲ Ez nem megy, hanem jön!

nem elég a tűzerő, szükség lesz egy kis agymunkára is. Itt nem működik a lövöm, amíg mozog taktika, az adott helyszín elemeit, tereptárgyait kell felhasználni. A szakaszok, illetve részfeladatok megoldása után a jutalmunk nem marad el: az átvezető animációk igencsak impresszív benyomást keltenek (összesen kb. félóra animációt láthatunk, ami azért igen szép teljesítmény).

A fegyverek tekintetében sem lehet senkinek hiányérzete. Összesen 24-fajta gyilkos szerszám áll rendelkezésünkre, melyek még tovább is fejleszthetők, tovább növelve a csatákban a túlélési esélyeinket.

Az irányítás maradt a régi – azoknak, akik szerették és megszokták, nem fog nehézséget okozni, de aki most játszik először Turok-epizóddal, annak igen sok kellemetlen percet és bosszúságot fog okozni a kezelés elsajátítása.

Nagy változás az előző részekhez képest, hogy most már bármikor menthetünk, sok felesleges mászkálástól és bosszúságtól kímélve meg a játékost.

Azért történt némi visszafejlődés is a játékban, ami elsősorban az ellenfelek intelligenciájában figyelhető meg. Nem "taktikáznak" annyit, inkább szimplán, egyenesen lerohanják a játékost. Így, bár kicsit kevesebb a reakcióidő, mégis gyorsabban le lehet szedni az egyenes vonalban közeledő átokfajzatokat.

Természetesen ebben a részben sem hanyagolták el a többjátékos módot. Ismét sok lehetőségünk nyílik, hogy megmutassuk ismerőseinknek, ki is az úr a háznál. Egyszerre akár négyen is kergethetik egymást a különféle arénákban, bár ehhez már a memóriabővítő ketyere, no meg egy nagyobb tévé sem árt. Összesen nyolc játékmód és 48 helyszín várja a csoportos hiriget kedvelőket.

Ha már a kiegészítőknél tartunk, rá is térnék a grafika elemzésére. A bővítő használata nélkül is igen tisztességes képminőséget kapunk, amelyet az említett eszköz még tovább javít. Változtatható a felbontás is, mely segítségével igencsak növelhető a program futási sebessége, ám nagy látványbeli különbség nem nagyon lesz. Látszik, hogy a készítők nemcsak a névvel szerették volna eladni az újabb epizódot, rengeteg újabb ellenfelet, helyszínt találtak ki, s ezek sem lettek csak úgy összecsapva. Összesen kb. 40 különféle lénnyel lesz elszámolnivalónk a játék során.

A hanghatásokért felelős stáb sem lazsált, míg a többiek szorgalmasan dolgoztak, s ennek eredménye meg is látszik. Szinte minden hanghatás új, nagyon keveset vettek át az előző részekből. A háttérzenére sem lehet egy szavunk sem. Egy igen érdekes elegyet hoztak létre különböző stílusú zenékből, s ez megfelelő háttérül szolgál az egész játéknak.

A végigjátszások után – a'la Golden Eye – teljesítményünktől függően nyílnak meg újabb lehetőségek, játékmódok, melyek segítségével még változatosabbá tehető az amúgy sem kimondottan unalmas játékmenet.

A Turok-sorozat rajongóinak ismét nem kell csalódniuk, az Acclaim csapata ismét kitett magáért. A változatos történet, vegyítve a már megszokott képi és hangminőséggel ismét egy kellemes elegyet hozott létre. Az alapkoncepció kissé ugyan más, mint az előző részeké, de még mindig érződik az eredeti Turok-hangulat.



▲ Emzéperiksz, jelentkezz!



▲ Hát nem a kamerába fröccsent az agyveleje?

ÖSSZEFOGLALÓ

Az ilyen programok miatt él még az N64. Nem azt mondom, hogy ez a csúcs, de minden megtalálható benne, ami egy jó programhoz kell. Ötletes, szép, több személy által is játszható – sokkal több nem is kell a játékosoknak. Igaz, szerintem ez a dinómizéria már kissé leülepedhetne, de ez sem sokkal rosszabb, mint az ufók és társaik. Nem feltétlenül ajánlott a legkisebbeknek, de a többiek biztos megtalálják benne a számításukat.

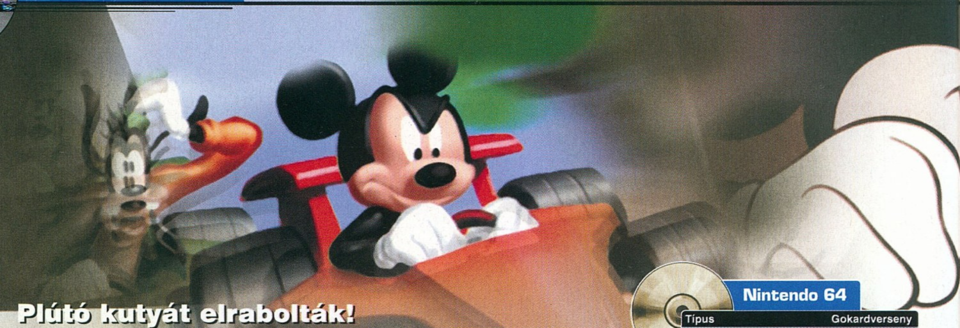
POZITÍVUM

- **Ismét egy minőségi játék**
- **Profi munka minden téren – kivitelezés, ellenségek, fegyverek**
- **Ötletes, sokszínű többjátékos módok**

NEGATÍVUM

- **Kissé lerágott csont már ez a dinótéma**
- **Az osztott képernyős multiplayer mód akkor sem az igazi**

GRAFIKA	85 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	**81 %**



Plútó kutyát elrabolták!

Nintendo 64	
Típus	Gokardverseny
Kiadó	Nintendo
	www.rareware.com
Fejlesztő	Rare
Megjelenés	2000. november (PAL/NTSC)

MICKEY'S SPEEDWAY USA

Ha megkérdezzük a Nintendo-tulajdonosokat, szerintük melyik versenyjáték a legjobb a gépükre, nagy valószínűség szerint kétféle választ kapunk: a Nintendo saját fejlesztésű Mario Kart 64-e, vagy még inkább a Rare-féle Diddy Kong Racing. Utóbbit figyelembe véve örömmel vehetjük tudomásul, hogy a népszerű Disney-rajzfilmsztárok egy olyan gokartversenyen mérik össze az erejüket, ami mögött szintén a kiváló angol fejlesztőcsapat áll.

A Mickey Speedway USA-ban hat jól ismert figura áll rajthoz, de persze később még többen is kedvet kapnak a versenyzéshez, hiszen ahogy illik, az eredményes játék jutalma, hogy új karaktereket is előhívhatunk. Mindenesetre az alapmezőny a következő szereplőkből áll: Mickey, Daisy, Goofy, Pete, Minnie, és Donald. Természetesen attól függően, hogy melyiküket ültetjük a gokartunkba, a járműnek úgy változnak a menettulajdonságai: a testesebbek alatt csökken a kezelhetőség, a karcsú lányok alatt ellenben szinte kiszaladnak a kerekek, míg az átlagos Mickey és Donald járgányán nagyjából kiegyenlítettek a viszonyok.

A játék címében nem véletlenül van benne az USA: a leghíresebb amerikai tájakon versenyezhetünk A-tól Z-ig – vagy legalábbis A-tól Y-ig, elvégre Alaskától a Yellowstone parkig terjed a választék. Az összesen húsz pálya így nagyon különböző viszonyokat vonultat fel: csúszkálhatunk jégen fagyban, száguldhatunk poros utakon, fahídakkal tarkított sziklás szerpentin is akad, s megesik, hogy Las Vegas kaszinóin keresztül vezet az út.

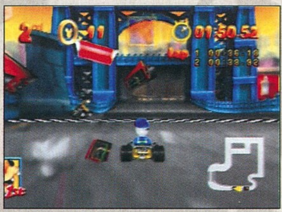


Gokartverseny – a Mario Kart óta – nem létezik különböző trükkös fegyverek nélkül, s ez alól természetesen a Mickey's Speedway USA sem kivétel. A felvehető cuccokat kérdőjeles hordók rejtik, melyeket felnyitva – azaz áthajtva rajtuk – mindenféle őrült fegyver kerül elő. Az alábbiak sorsolódnak ki véletlenszerűen:

- Token kézbesítőgép: a pályákon sok helyen láthatunk érméket forogni, amiket mindenképpen érdemes gyűjtögetni, mert a sebességet növelik. A hordókban rejlő "pakkal" ebből a fajta érméből egyszerre hármat is kapunk.
- Szénsavasüdítő-spricc: mint tudjuk, a felrázott üdítős dobozokban túlnyomás keletkezik – Mickeyék ezzel az energiával rövid ideig turbó meghajtásra kapcsolhatnak.
- Lassító festékcseppentő: a jó öreg James Bond-trükk, vagyis egy kis folyadék az útra, amitől mindenki kicsúszik – mármint aki rámegy. Alapvetően a hátunk mögé rakjuk le a pacát, de ha felfelé nyomjuk az irányítót, előre is ki lehet lőni.
- Túlnyomásos baseball-labda: a baseball-labdát nyílegyenesen lőhetjük előre, s ha eltalál valakit, az azonnal felrobban. A falakról lepattan, s mellesleg ha lelassult, ott marad a pályán, úgyhogy vigyázzunk: mi magunk is bele tudunk menni a saját "csapdánkba". A működése pont az ellenkezője, mint a festékcseppentőé: alapvetően előre lövöldözhetünk, de ha lefelé húzzuk az analóg kart, hátrafelé is lehet.
- Mikrokerekes nyomkövető: a különös elnevezés egy rádióirányítású kocsit takar, ami egész egyszerűen célkövetős lövedékként funkcionál.
- Antigravitációs mágneses repülő: egy rádióirányítású repülő, melyet bármikor elereszthetünk, az követi a pálya nyomvonalát, s belerohan az előttünk haladó versenyzőbe.
- Sellak alapú pajzspáncél: a lakkbevonattal ideiglenes pajzsot kapunk, ami azonban nem csak sérthetetlenséget biztosít, de azonkívül folyamatosan csúcssebességen tart minket – még ha falnak is megyünk, vagy ha le is szaladunk az útról.
- Megrendelhető rosszidő: a viharfelhővel minden előttünk haladó versenyzőnek külön vihart rendelhetünk, s ez persze lassítja a tempójukat.

Amit sajnos hiányoltam a játékból, az a Diddy Kong Racingben nagyon jól bevált kalandos üzemmód. Míg nem láttam a játékot, reménykedtem benne, hogy itt is majd klassz összekötő helyszíneken válogathatunk az egyes pályák között, illetve jópofa küldetések árán nyithatjuk meg azokat, de sajnos a játék egy teljesen szokványos menürendszerrel működik. A szereplőválasztás után rögtön a főmenübe kerülünk, ahol aztán kiválaszthatjuk az üzemmódot, s ezeknek megfelelően adja be a helyszíneket a gép. Jóllehet azt hozzá kell tenni, hogy ez a szokványos menürendszer amúgy igen látványosan van megoldva: 3D-ben kidolgozott gyerekszobában forgolódhatunk, s játékkockákra vannak felrajzolva az egyes üzemmódok. Ezek az üzemmódok pedig az alábbiak.

Először is van három versenysorozat: Traffic Troubles, Motor Way Mania, Freewayphobia. Mindháromnál azonosak a szabályok, tulajdonképpen egyforma bajnokságokról van szó, csak éppen más-más pályákon keresztül juthatunk el a kiindulóponttól a végcélhoz. Az egyes versenyeken az nyer, aki elsőként fut be a harmadik kör végén a célegyenesbe. Minden versenyző pontot kap a helyezése alapján, kivéve az utolsó kettőt: ha netán magunk lennénk azok, akkor az any-



▲ Széthullott Goofy járgánya, de sajnos már túl későn





▲ Mickey ugyan elázott, de attól még jó a kedve – no meg a helyezése

nyit jelent, hogy egy folytatási lehetőséget elvesztünk. Csak háromszor indíthatjuk újra egy-egy versenyt (egy bajnokságon belül), úgyhogy nem szabad elkönnyelműsködni egyetlen futamot sem.

A bajnoki futamokon kívül van mód természetesen gyakorlásra: egyrészt az idővel, illetve a legjobb időnk szellemképével versenyezhetünk (sőt még a fejlesztők legjobb eredménye is bekapcsolható szellemautónak) tetszőleges pályán a Time Trial üzemmóddal, másrészt száguldozhatunk összevissza egy hatalmas nagy gyakorlóhelyszínen a Practice módban – utóbbinál ellenfelek egyáltalán nincsenek, mint ahogy tétje sincs a dolognak.

Végül van még egy érdekes üzemmód: a Contest, mely módhoz négy speciális aréna van rendszeresítve. Ezeken ugyanis nem az elsőség megszerzése a cél, hanem hogy minél tovább versenyben maradjunk, s minél eredményesebben alkalmazzuk a felvehető fegyvereket. Valamennyi versenyző három lufit kap, s amikor találat éri, ezek közül egy kipukkad. (Ismerős lehet már a Mario Kartból..) Ha elfogy a lufi, a játékos kiesett a versenyből...

Ami azt illeti, ezzel szinte mindent el is mondtunk a játékról. Azt hiszem, az üzemmódok választékával tulajdonképpen elégedettek lehetünk. Csak amint már említettem, egy Disney-játékba különösen nem ártott volna valamilyen történetnemesélő mód, no meg főellenségek sem. Bár kitalálták egy sztorit a játékhoz, de az elég gyengécske. Pete és bandája elrabolja Plútót, mire Mickey és barátai Ludwig Von Drake üzletébe rohannak néhány versenyjárgányért, hogy utolérjék a kutyarablókat: hát ennyi.

A játék grafikája olyan, ami miatt ismét büszke lehet a Rare: nem kicsik a helyszínek, s kellően karakterisztikusak, nem szólva az eredeti Disney-karakterek kidolgozásáról, akik mellesleg folyamatosan dumálnak a jellegzetes hangjaikon. A zenék szintén eléggé "rajzfilmesek". Bár igazi helyszínekről lévén szó a játékban nincsenek varázslatok és egyéb természetfeletti dolgok, a pályák kellően izgalmasak: vannak elágazások, és mozgó tereptárgyak is. Van köztük nagyon könnyű helyszín, és van köztük nagyon beugratós is. Például az, hogy valahol bónusz hordók vannak, még nem jelenti azt, hogy arra mindenképpen érdemes elmenni. Persze a győzelem csak gyakorlás kérdése, illetve meg kell ismerni a pályákat, mert amúgy a nehézség tisztességesen lett beállítva. Ha néha úgy is tűnik, hogy csal a játék, mentségére legyen mondva, hogy segít is sokszor. Gondolok itt arra, mintha nem csak a szerencsén múlna, milyen fegyvert kapunk. Ha például nagyon le vagyunk maradva, meglepően sűrűn kapjuk meg az esőfelhős trükköt, ami ugyebár minden előttünk lévő versenyzőt egyformán hátráltat. Viszont a három folytatási lehetőség kicsit kevésnek tűnik. Még akkor is, ha ez azzal magyarázható, hogy a bajnokságok mindössze négy futamból állnak. Nagyon hamar el tud fogyni a continue, úgyhogy a versenyzésnek minden csínját-bínját ki kell tapasztalnunk. Kanyargósabb utakon természetesen csúsztatni is kell a gokartot, no meg a Turbó Start is idővel nélkülözhetetlenné válik. (Az utolsó pillanatban kell gázt adni.)

A jó eredményeknek végül nem marad el a díja: az aranykupák birtokosai új versenyzőket, illetve új versenysorozatokat kapnak – merthogy a három versenyen még csak tizenkét helyszín szerepel a húszból. Az egyik versenysorozathoz a kupákon kívül rejtett kocsidarabokat is össze lehet szedni a pályákról, úgyhogy ha nyomokban is, de tulajdonképpen fel lehet fedezni a játékon néhány Diddy Kong Racingből örökölt vonást.

Persze az is lehet, hogy nem kéne enynyit a DKR-hez hasonlítgatnom a játékot. Ha ugyanis nem a Rare lenne a fejlesztőcsapat, akkor valószínűleg nem győznénk ámuldozni, hogy milyen nagyszerű játékot adott ki a Disney. Az a baj, hogy a jót könnyű megszokni, és utána ami csak egy hangyányit is kevesebbet nyújt, azt hajlamosak vagyunk alábecsülni. Szóval ha nem is üti meg valami a DKR színvonalát, attól még lehet nagyszerű játék, mint ahogy a Mickey's Speedway USA is az.

V. Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Donald egy rádióirányítású "versenyzőt" küld Goofy után





▲ Fényes páncélom birtokában nem adok elsőbbséget a hölgyeknek

ÖSSZEFOGLALÓ

A Diddy Kong Racing után kicsit többet lehetett volna elvárni a Rare alkotógárdájától, főleg, hogy az már több mint háromévés játék. Ettől függetlenül igen jól sikerült versenyjáték a Mickey's Speedway USA; ha nem is egy mestermű, de igazán élvezetes darab. Az egyre apadó N64-es kínálatban meg kell becsülni az ilyeneket.

POZITÍVUM

- Igényesen kidolgozott Disney-karakterek
- Viszonylag sok és érdekes pálya

NEGATÍVUM

- Nincs történetes mód, nincsenek főellenségek
- Kevés a fegyver

GRAFIKA	92 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	88%

4 pal

SÜLLYESZTŐ

A1 Games Bowling (PS)

Elgondolkodtató, hogy egy olyan tipikusan társasági játéknak, mint a bowling – amit legalább annyira a haveri társaság és a jó kis sörök miatt érdemez űzni, mint maga a játék miatt – mennyi létjogosultsága van konzolos játékként. Ha az A1 Games játékát nézzük, akkor nem sok... A játék kivitelezése enyhén szólva is puritán, látványnak elég a bowlingpálya és más semmi. 3 féle választható üzemmód is van: a) standard – normál bowling b) quest – különböző minta szerint letett 3 bábut kell leszedni c) special – 45 bábut kell eltakarítani 3 gurításból. A játék maga egyszerűen vacak. Állíthatjuk az erősséget, a szöget, az indítás helyét, majd útjára indíthatjuk a golyót, ami abba az irányba fog menni, amerre a vízszintesen rohangáló vonalka volt a gombnyomás pillanatában... Mi köze ennek a bowlinghoz?! Nevetséges az is, hogy a golyó az utolsó pár centiig nyílegyenesen halad, majd ott kanyarodik a gurításnál kiszenvedett irányba. Hogyha saját magunk kínzása esetleg nem lenne elég, akkor áthívhatjuk barátainkat is egy jó kis konzol-bowling partira (igen, van többjátékos üzemmód), más kérdés, hogy ezzel azt kockáztatjuk, hogy nem lesznek barátaink. Az egész cuccról üvölt az igénytelenség, és az a szándék, hogy néhány gyanútlan emberről legomboljanak némi pénzt, mert azt egyszerűen nem tudom elhinni, hogy ezt a játékot a fejlesztők tényleg komolyan gondolták. Bár inkább gondolták volna komolyan, mert viccnek kicsit durva...



GRAFIKA	25 %
HANG	19 %
ÉRTÉK	**30%**

A1 Games Racing (PS)

Úgy látszik ez a cég egészpályás letámadást intézett a sportjátékok terén. Epedve „várom”, hogy mondjuk az A1football milyen lesz. Eme játékukkal a technikai sportok nem elhanyagolható számú rajongóját célozták meg, remélem sikertelenül, mert az erre a játékra kidobott pénz jobban fog fájni, mint egy saller Kokótól. A cégre jellemzően hanyagolva vagyon mindenféle intro, ami a őket ismerve talán jobb is. A főmenü megtekintése után – ami egy az egyben olyan mint a bowling játéké – elénk tárul a választható opciók özöne. Számszerűsítve: nehézségi fokozatok: 2 (kezdő és profi, a profi csak azután választható, ha lenyomtunk minden pályát kezdőként), választható autók száma: nehézségi fokozatonként 1(!), pályák száma: 2. Azt hiszem ez elég sokat elárul a játék mélységéről, de ha nem akkor elárulom, hogy a Ridge Racer 1 például sokkal jobban nézett ki, ami azért már valami, ha azt vesszük, hogy az az egyik első Playstation-ös játék volt. A hangeffektek egyszerűen röhejesek, az ütközés például úgy szól, mintha két műanyag flakon segítségével állították volna elő. Érdemes megjegyeznünk hát az A1 Games cég nevét, nehogy véletlen bármelyik terméküket megvegyük. Kivéve ha valamely kevéssé kedvelt ismerőst/rokont kell megajándékoznunk és nem félünk attól, hogy fordított esetben mi is valami hasonlóan nívós darabot kapunk. Bár szerintem, ha valaki ilyen játékot kap ajándékba tőlünk, az valószínűleg egy darabig hanyagolni fog minket...



GRAFIKA	9 %
HANG	15 %
ÉRTÉK	**14%**

Crazy Balloons (PS)

A Kaiko cég neve nem csengett ismeretlenül számomra, és bár régen találkoztam már velük, úgy emlékszem, egész jó kis logikai/ügyességi játékaik voltak régebben. Ezért is ért derült égből orrbavágásként eme játékuk. A Crazy Balloons egy ősrégi arcade játék volt, amivel kapcsolatban úgy érzett a cég, hogy tarthatatlan, hogy nincs remake-je PlayStationön. Nosza meg is csinálták. Hááát, nem kellett volna. Lehet hogy van néhány ember, akinek kellemes emlékei fűződnek a játékhoz – pl. az első áramszünetig ő tartotta a kricsmiben a rekordot –, de azért azt kétlem, hogy a piacképességhez ennyi elegendő lenne. A játékban helyet kapott az eredeti és a felújított verzió is, a kettő közt csupán a grafikában van eltérés, maga a játék ugyanaz, lényege: egy ide oda billegő lufit kell eljuttatnunk a pálya egyik végéből a másikba, különböző akadályokat kerülgetve. Izgalmasnak hangzik? Az a gáz, hogy korunkban a játékokkal szemben picit már magasabbak az elvárások, mint 20 évvel ezelőtt. Az ilyen retro játékoknak persze van létjogosultságuk. Ingyenesen letölthető formában, böngészőből játszható verzióban, illetve ha egy halommal rányomnak egy CD-re és úgy adják ki – de az biztos, hogy előbb dőlök a kardomba, minthogy önálló formában megvegyem.



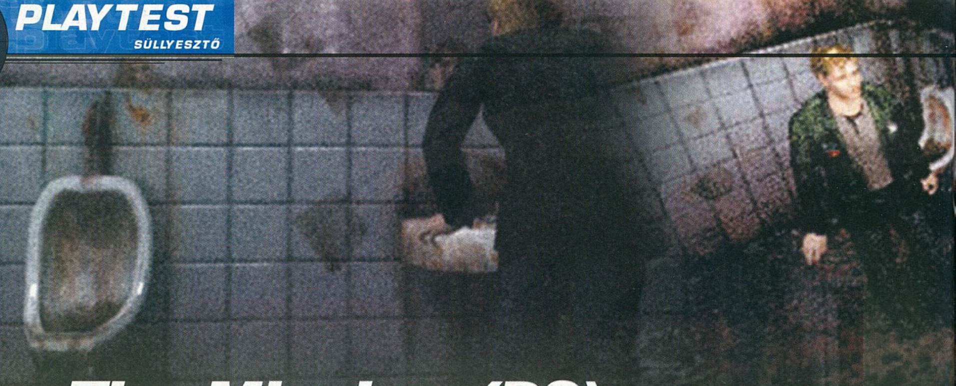
GRAFIKA		1 %
HANG		8 %
ÉRTÉK		7%

Mort the Chicken (PS)

Whoa!!! Itt kapar az e hónapi kedvencem: Mort, a hős baromfi. Mortunk békés kapirgálással töltötte idejét egy farmon, egész addig, míg a gonosz kockák egy másik dimenzióból el nem rabolták a farm csibéit. Egyedül Mort veszi a bátorságot, hogy a gonosz kocekek után eredjen, és megmentse a pihés kis stöpszliket. E játék üstökösként emelkedik ki rovatbéli társai közül. Van introja(!), pályák közötti animációk(!!), és bájos humora(!!!). Bár tény, hogy nem a legjobb platformjáték, amit eddig láttam, de messze nem az a B kategóriás lom, mint a másik hét, és ezennel meg is szavazom neki a „Legrosszabbak legjobbja" címet. Lássuk hát a medvét, izé: a csirkét. Mort sikerrel átjut a kockák dimenziójába, most már csak össze kell szednie a csibéket, és haza kell juttatnia őket – a kúton keresztül. Az ellenfelek kidolgozottságára nemigen lehet panasz, hisz a kockákat azt hiszem ennél több poligonból nem érdemes megrajzolni, így az itt megspóroltakat a helyszínek kidolgozására lehet fordítani – illetve lehetett volna... Sebaj, nézzük magát a játékmenetet! Mivel veszi fel egy egyszerű csirke a harcot a rettenetes(?), veszélyes(??) és vérengző(?!?) kockákkal? Valószínűleg a természetes fegyvereivel: a pengeéles csőrével és az ostorszerű tarajával – hogy ezek megléte eddig nem tűnt fel egy csirkén se nekem, rejtély... Pályáról pályára haladva kell összeszednünk az összes csibét, kockahordákon átgázolván – vigyázzunk, a megnyuffantott kocekek helyett újak jönnek! Segítségünkre lehetnek az itt-ott fellelhető tárgyak, illetve az egészségünk karbantartására szolgáló kukoricaszemek, amelyek felcsipegetésekor paradox módon visszakerülnek a kukoricacsőre, mely csirkénk energiáját mutatja. Felettébb felhasználóbarát dolog az is, hogy a platformról lelépve Mort nem zuhan csúnyán a halálba, hanem szélesre tárt szárnyaival, magasság vesztés nélkül siklik tova a következő földdarabig. Azt hiszem az elmondottakból is kiderült, hogy egy nem mindennapi hős, nem mindennapi kalandjaiban vehetünk részt ebben a játékban, ami jelentősen megboríthatja a csirke egyenlő gyáva eddig megingathatatlanak tűnő ekvivalenciáját (Én csirke?!?! Gyere ide úgy orrbasomlak a tarajommal...). Elmondhatom, hogy a másik három játékban összesen nem volt annyi szórakozásom, mint ebben, így szinte fáj a szívem, hogy szegény Mortot ebben a társaságban kell látnom. Így hát ettől a játéktól nem is tanácsolok el mindenkit. Kisebbeknek, illetve a némileg debil dolgokat értékelni tudóknak ajánlom ezt a játékot, a többiek válasszanak mást, van miből...

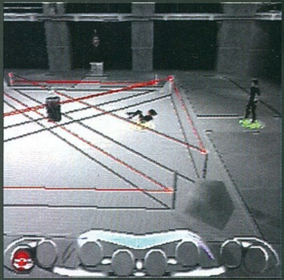


GRAFIKA		36 %
HANG		41 %
ÉRTÉK		47%



The Mission (PS)

Azt már lassan megszokjuk, hogy egy-egy sikeresebb játék karakterei megjelennek reklámokban (Lara autót, energiaitalt, a Final Fantasy szereplői pedig üdítőt reklámoznak például), de arra, hogy magából egy reklámból készüljön játék, szerintem még nem volt példa. Most pedig ez is bekövetkezett, bár a végeredményt nézve, inkább ne érkezett volna el ez a „történelmi" pillanat. A játék egy sportszergyártó cég reklámjából készült, aki nem látta volna, annak a „történet" dióhéjban: egy rakás nagymenő focista hatol be egy igen szigorúan őrzött épületbe, hogy kifocizzon onnan egy spéci lasztit. Feladatunk a játékban – akár a reklámban – a focisztárok labdakezelő technikájának segítségével kijuttatni a csodalasztit az épületből. A megvalósításban próbálták keresztezni a fociprogramokat az akciójátékokkal. Nem kellett volna. Így a játék focinak nem foci, és akciójátékként is igen gyéren muzsikál. Megvallom őszintén, hogy még az első szobából sem jutottam tovább – bár szorgosan gyakoroltam a tutorialban. A lézerek közül még megszereztem a lasztit, ám a riasztót már nem bírtam lerúgni a falról, és az igazság az, hogy egy-két próbálkozás után már nem is érdekelt az egész, hisz ha egy játék eleje ennyire csapnivaló, milyen lehet a folytatás? A focirajongókat nem hiszem, hogy elbűvölné ez a hálók nélküli rugdosódás, és valószínűleg az akciójátékosok is maradnak valami kezelhetőbb automata fegyvernél. Kétlem, hogy különösebb jóstehetség kellene ahhoz, hogy megállapítsuk, ez a játék nem fog új stílust teremteni.



GRAFIKA	26 %
HANG	17 %
ÉRTÉK	11%

Fantavision (PS2)

Nem akarok maximalistának látszani, de azért vannak bizonyos minimális elvárásaim egy játékkal kapcsolatban. Például, hogy lehessen benne valamit csinálni, illetve a témája ne legyen tökéletesen érdektelen. Mostanában nagyon terjednek a „Love, Peace and Unity" mozgalom fémjelezte programok, gondolok itt az Ulala Fighterre, akarom mondani a Space Channel 5-re. Ebbe a sorba illeszkedik a Fantavision is.

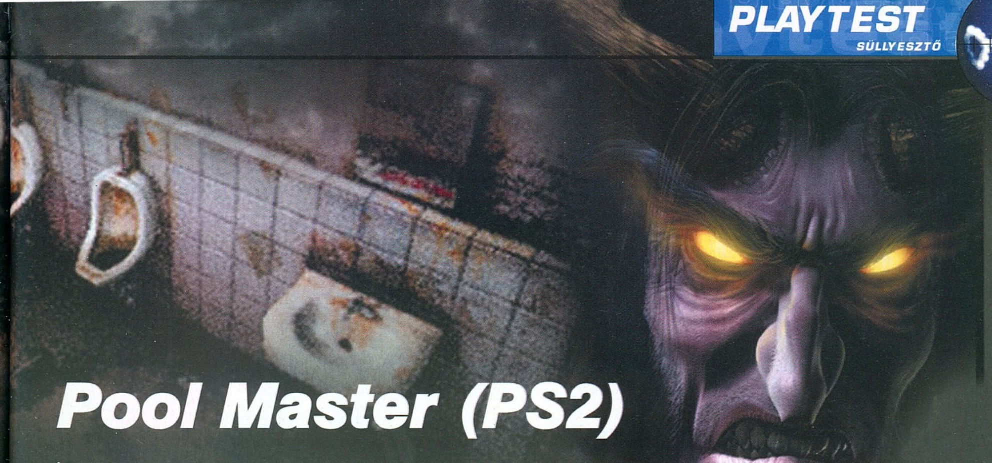
Jelen játék ugyanis a világ első és egyetlen tűzijáték emulátora. Így aztán tűzijátékokat tervezhetünk és nézegethetünk benne. Persze szinte reflex-szerűen vetődik fel a kérdés: Na és akkor mi van? Hát ez az: semmi. Miután a kategóriát szerencsésen meghatároztuk, nincs más feladatunk, mint élvezni azt. Hogy egyik szavamat másikba ne öltsem, még van benne multiplayer opció is. Ez azt jelenti, hogy akár ketten(!) is tudunk tűzijátékozni egyszerre, csuhaj!

Kihívás szintjén a játék azért teljesíti a minimális elvárásokat, mert lehet benne a gamepad gombjait nyomogatni. A grafika szintjén említést érdemel, hogy a pixelek nagyon kidolgozottak, mindegyiket külön-külön szemügyre vehetjük. Háttérként a világ összes városa szerepel, sajnos a program – jellegéből adódóan – éjszaka játszódik, ezért egyikből sem látunk semmit. A hangok szintjén említést érdemel, hogy nagyon ütős kis drum'n bass muzsikát hallgathatunk. Ha lesötétítjük a TV-t, egész jó lesz. A játék két legnagyobb erénye, hogy ad egy: semmiféle kapcsolat nincs közötte és egy népszerű üdítőital, illetve a Coca Cola Amatil cég bármilyen másik terméke között; ad kettő: lehet helyette Tekkenezni.





GRAFIKA	14 %
HANG	16 %
ÉRTÉK	17%



Pool Master (PS2)

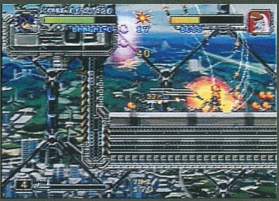
Ímhol még egy játék, amit megírtak, de – némi rosszindulattal kérdezhetnénk – minek? Nem vagyok nagy barátja az ilyen, leginkább baráti társaságban játszott játékok konzolosításának. Lássuk be semmilyen grafika vagy hangeffekt sem tudja pótolni a baráti társaság által biztosított jó hangulatot. A PS2 hatalmas, eddig még soha nem látott lehetőségeket biztosít a fejlesztők részére a játékaik elkészítésében – kérdés, hogy ezeket a lehetőségeket egy biliárdprogram mennyire tudja kihasználni. A válasz: nem nagyon, vagyis inkább nagyon nem. Talán az a cél lebegett a Take2 vezetői előtt, hogy minél több PS2-es játékot adjanak ki minél előbb – „minőség nem számít"-alapon. Hiába a különböző játékmódok (8 ball, 9 ball), egy és többjátékos lehetőség, tanuló üzemmód, trükklövések stb. Ez egy korrekt biliárdszimuláció, ám igen gyéren sikerült PS2-es játék. Olcsó FMV, és egy fényesre glancolt, csupasz és látványszegény játéktér, ez utóbbin még a választható helyszínek sem segítenek. Belátom, hogy egy biliárdjáték sem vetekedhet látványvilágában egy akciójátékkal, ám elkészítése sem oly bonyolult, hisz igen korlátozott a játéktér, és a 3D-s modellek sem kifejezetten változatosak benne... Ahhoz, hogy egy biliárdprogramot komoly PS2-es játéknak lehessen tekinteni, ennél több kell – nem is kevéssel. Konklúzió: nem baj, ha a közeli biliárdteremben kicsit lejt az asztal, nincs kréta és a posztó is lyukas néhol, válasszuk mégis inkább azt, mint ezt a virtualizált pótlékot. Mondjuk, ha fekvőgipszben kell töltenünk néhány hetet, és nem bírjuk ki már biliárd nélkül, és nagyon baráti áron (ingyen) tudunk hozzájutni...akkor esetleg.



GRAFIKA	21 %
HANG	19 %
ÉRTÉK	25%

Bangai O (DC)

No lám, egy élő őskövület. Egy-két konzolgenerációval ezelőtt meglehetősen népszerű műfaj volt az úgynevezett shoot'em up. Ez nem mást takart, mint a 2D-s lövöldözős akciójátékok igen népes csapata. Hatalmas sikerek, és a kategóriájukban igen kiemelkedő minőségű játékok (pl.: R-type) jellemezték ezt az időszakot, amely az újabb generációs konzolok megjelenésével, és a 3D-s megvalósítás villámgyors elterjedésével ért véget. Néha-néha megjelent egy-két játék még a régi stílusban, ám mérsékelt sikerük senkit nem bíztatott arra, hogy komolyabban foglalkozzon a stílus felélesztésének gondolatával. Ám most megjelent Dreamcast-ra a Bangai-O, a stílus kedvelőinek maga a retronnyország... elméletileg. Bevallom, sosem voltam a stílus kritikátlan rajongója, de volt néhány program ebből a kategóriából, ami a képernyő elé szegezett jó néhány órára. Első ránézésre minden olyan mint régen – brutális fegyverek, megatámadás, pörög a pontszámláló mint a beszpídezett hörcsög mászókereke -, a gond az hogy második pillantásra se látszik semmi nagyobb fejlődés. Számomra igen rövid időn belül uncsi lett ez az agyatlan lövöldözés, főleg hogy jött az első boss, és szétcincált mint Floki a lábtörlőt. Ehh, látszik, hogy kijöttem a gyakorlatból, ám nem hiszem, hogy a Bangai O kedvéért kattannék rá erre a stílusra. Elismerem, a 2D-s lövöldözős programok készítői még soha nem használhattak ennyi effektet, nem pakolhattak annyi robbanást, lövedéket és egyéb bigyót, mint most, egy legújabb generációs konzolon. Ám az igények már valószínűleg mások, mint a stílus hőskorában. Tekintsünk erre a játékra, mint egyfajta tisztelgésre a letűnt idők emléke előtt. Amen.





GRAFIKA	36 %
HANG	41 %
ÉRTÉK	47%

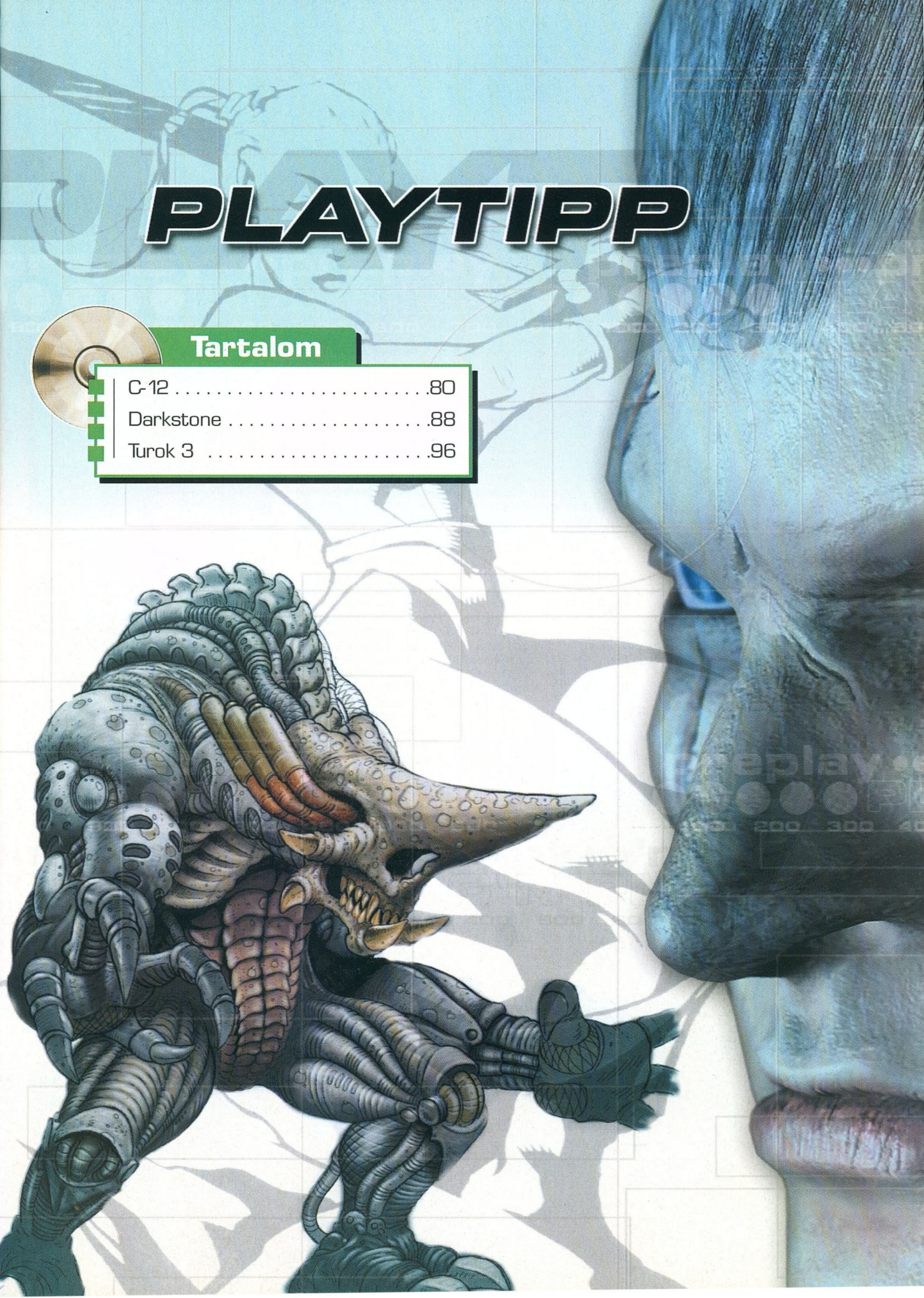


Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
VOGEL

PLAYTIPP

Tartalom

C-12 80
Darkstone 88
Turok 3 96



(C-12)
Final Resistance

A C-12-ben – sok más akciójátékhoz hasonlóan – egy egyszemélyes hadsereg irányítása a feladatunk, s természetesen mi más is lehetne a dolgunk, mint a világ megmentése. Ezen tevékenységünket ott kezdjük, hogy ledobnak minket a városba, ahol nyüzsögnek a megszálló kiborgharcosok.

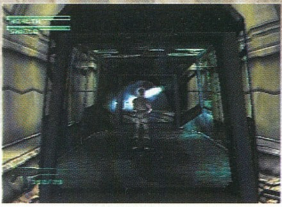
A küldetések előtt mindig hősünk felettesei, Grisham ezredes, illetve Carter doktornő feljegyzéseiből tudhatjuk meg, mi is tulajdonképpen a dolgunk – no meg a rövid bevezetőkből, illetve eligazításokból. Az első naplórészlet a hősünkbe ültetett implantról szól: ezen keresztül tartják a kapcsolatot velünk, s látnak el minket menet közben is parancsokkal, illetve tanácsokkal. Az első bevetésünkön az ellenállás egy előőrsét kéne megtalálnunk, mellyel már órák óta megszakadt a kapcsolat. A terep megközelítéséhez a villamos használatát javasolják, csakhogy az egyelőre üzemképtelen.

Első küldetés



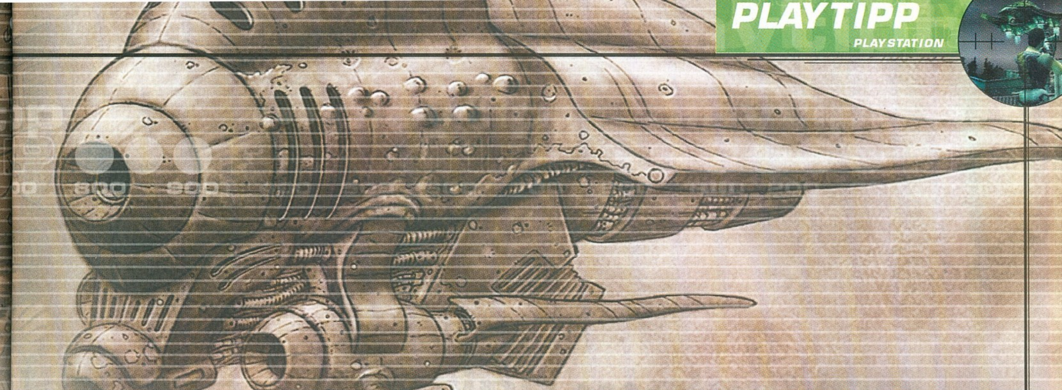
Az elveszett őrjárat

Az utcán kezdetben folyamatosan jönnek üzenetek, melyek az irányítást magyarázzák. Haladjunk csak egyenesen át a felborult kamion alatt, mire egy ajtóhoz érkezünk, s az hirtelen kiszakad. Ekkor találkozhatunk elsőként a kiborgharcosokkal. Hogy rövidre fogjuk az ismeretségünket velük, fegyverhasználathoz kell folyamodnunk. Az egyszemélyes hadseregünk felszereltsége bizony a Magyar Honvédségével vetekszik, hiszen meglepődve kell konstatálnunk, hogy az izompólón és a terepszínű gatyán kívül mindössze egy pengével látták el hősünket. Na jó, azt azért hozzá kell tenni, hogy ez a penge nem a hadtápkészlethez tartozik, és még csak nem is borotválkozáshoz használandó, hanem magas szintű idegen technológia terméke, amivel igen hatékonyan apríthatjuk az ellent. Az épületbe belépve egy értékes fegyvert pillanthatunk meg a földön: innentől végre már géppisztolyt is használhatunk. Az L1-gyel válthatunk át, az ellenfelek befogásához pedig célszerű az R1-et használni – úgy azt is láthatjuk, mennyi energiájuk van. Lőszerutánpótlásról az ellenség fog gondoskodni: sose felejtsük el megnézni, nem ejtenek-e el valamit a túlvilágra távozók. Rövid gyaloglás után rákadunk a Központi Állomásra, ahol elsőként menthetünk, bár előbb végeznünk kell két orvlövész kiborggal, akik a magasból tüzelnek ránk – használjuk a géppisztoly gránátvető funkcióját. Közben újabb parancsot kapunk: be kéne kapcsolnunk az állomás áramellátását. A parancs végrehajtását azzal kezdjük, hogy a túloldalon távozunk, majd az utcán az elhagyott ládát toljuk a tűzlétra alá. Másszunk fel, s az úttorlasz túloldalán keressük meg az épület főkapcsolóját. Egy kiborg őrzi a kérdéses panelt, akit persze likvidáljunk. A bal oldali kapcsolóval váltsunk át a kettes vágányra, s próbáljunk meg áramot adni a jobb oldali kapcsolóval. Ezek után másszunk vissza, de vigyázzunk, mert az időközben leszakadt elektromos vezeték immár áramot vezet a tűzlétrába. Mielőtt tehát felkaptatnánk, váltsunk át first person nézetbe (R2), és lőjük szét a vezetéket – ott, ahol az épületbe becsatlakozik. Az állomáson eközben lángszórós kiborgok jelennek meg, ezért csak némi küzdelem után szállhatunk be végül az ütött-kopott villamoskocsiba. Előtte azonban még egy fontos dolgot fel kell vennünk: a peronon hever egy idegen technológiájú pajzs. Erre mindjárt szükségünk is lesz, mert a villamossínek fölött időnként gőzsugarak csapnak be, s minthogy a kocsi ablakai ki vannak törve, csakis ez az új pajzs védhet meg minket. A háromszög nyomva tartásával kapcsolhatjuk be. Hozzá kell tenni: ahányszor csak találat ér minket, a pajzs ereje csökken – no persze a játék során még találhatunk újabb pajzsokat. A villamossal megérkezve egy sérült katonába botlunk, s megtudjuk, hogy az idegenek megszállták az ellenállás kórházát és mindenkit lemészároltak. Szerencsétlen fickónak némi morfiumot kéne keresnünk. Ezzel a művelettel tulajdonképpen megismerhetjük, hogyan kell a tárgyakat használnunk. (Nem nagy ördöngösség: ha kulcsfontosságú helyen állunk, az X megnyomására bejön a tárgylistánk, s onnan választhatunk, mit akarunk az adott dologgal használni, illetve – mint ez esetben is – az adott személynek átadni.) A kórházban nem esik nehezünkre egy orvosi ládát találnunk, igaz találhatunk azonkívül néhány kiborgot is. A pult mögött ácsorgó kiborgtól egy kulcskártyát vehetünk el: azzal nyithatjuk meg a továbbvezető utat – csak használjuk a sugárkapu kapcsolójánál. Az elsősegélyládát persze előbb vigyük el a katonának, mire cserébe egy kulcsot kapunk valami raktárhoz. Ez a raktár ugyanonnan nyílik, mint ahol a sugárkaput kell kikapcsolni, s lőszert meg energiát találunk ott.



A következő útszakaszt droidok őrzik: ha ügyesek vagyunk, ezeket kikerülhetjük. Újabb roncsokon kell átkelnünk a tűzlétrákat használva, majd egy leomlott épületbe ütközünk. Rögtön hozzá is adódik a feladatainkhoz, hogy robbanóanyagot kéne gyűjtenünk, merthogy a romok mögött helyezkedik el az előőrs. Forduljunk jobbra, s lépjünk be a tank mögötti mélygarázsba. Ráakadunk néhány elszigetelődött katonára: az idegenek áthatolhatatlan erőpajzsokkal zárták el őket,





amit valahogy ki kéne kapcsolnunk. Minthogy a visszavezető út időközben lezárult, induljunk el a szemközti sarok felé: ott nyílik egy ajtó – s mellesleg kijön egy kiborg. A megnyílt folyosó a parkoló alsó szintjéhez vezet, ahol az ellenségtől elvehetünk egy újabb kulcskártyát, a panelt használva pedig eltüntethetjük a kijáratot lezáró sugárkaput. Hanem utána óvatosan kell lopakodnunk, mert ha a járőröző robotok felfigyelnek ránk, a kapu ismét bezárul, és mehetünk vissza a kapcsolóhoz. A kijáratnál ezután használjuk a kulcskártyát a panelon: ezzel kiszabadítjuk a társainkat, s megkapjuk tőlük az úttorlasz átszakításához szükséges detonátort.

A robbanóanyagot az ellenkező irányba kell keresnünk, vagyis a leomlott háznál most a másik utat válasszuk. De nemcsak azt fogjuk ott találni, hanem civil polgárokat is – a főnökeink életjeleket érzékelnek a kérdéses helyen. Annyi a feladat, hogy a terepet megtisztítsuk a kiborgoktól. Remekül irthatjuk őket, ha felkapaszkodunk a háztetőre és ott



igénybe vesszük a gépágyút. A létráról egyszerűen csak vágjuk le az idegen korált: ez ellen a különös, pókhálószerű dolog ellen megteszi a kardunk is. Ha már mindenkit kinyírtunk, másszunk le, s az elzárt ajtóról is vágjuk le a korált. Az iménti csaták során két kulcskártyát is begyűjthettünk, ezek egyike nyitja az ajtót, a másik pedig az idegen sugárkaput tünteti el, ami a visszautat zárja el. A megnyitott szobából előkerülő civilek távoznak, s ami a lényeg: kapunk tőlük robbanóanyagot. Mehetünk tehát eltakarítani a romokat: helyezzük a robbanóanyagot az omláshoz.

A robbantással úgy tűnik, felhívtuk magunkra a figyelmet: az első főellenséggel való összecsapás következik. Egy, a kiborgokat szállító idegen tankkal kell megküzdenünk, ami igencsak jól van "eleresztve" fegyverek tekintetében. A lézerei, illetve rakétái elől meneküljünk, s a tereptárgyak mögött keressünk fedezéket. Egy biztonságos helyre húzódva (leguggolva) először végezzünk a környéken lézengő kiborgokkal, ehhez használjuk a first person nézetet. Annál is inkább így nézelődjünk, mert így a tankot becélozva pontos leírást kapunk az ellenfelünkről: igencsak strapabíró szerkezet, de ha a fegyvereinek a felfüggesztési pontjait lőjük, hamar kikészül. Lőjük szét tehát mindenekelőtt a lézerágyút, utána pedig a rakétavetőket.

Második küldetés

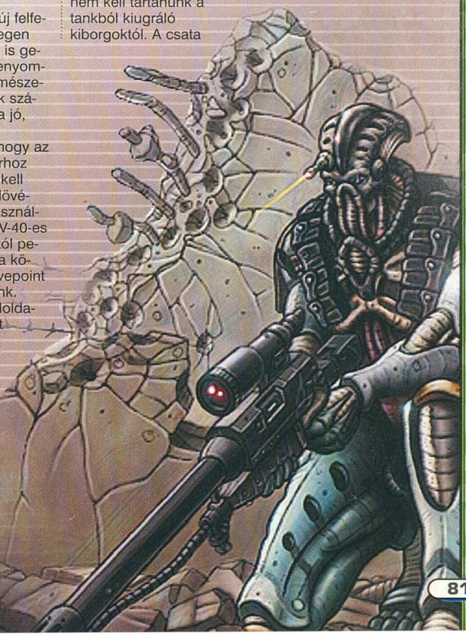
A bunkeren kívül

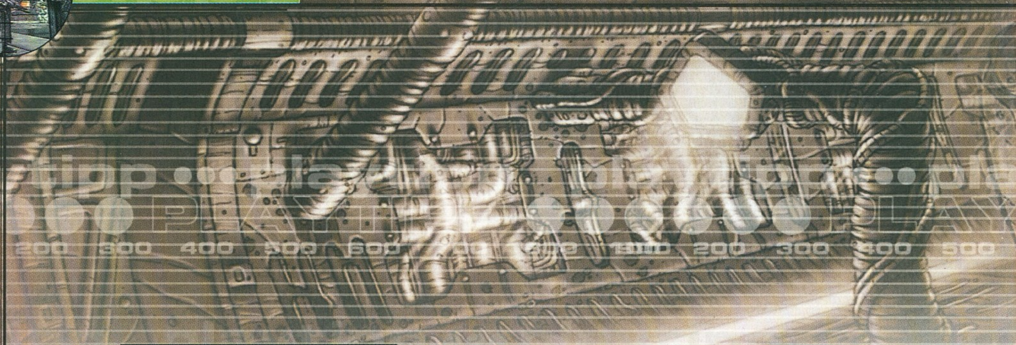
A helyzet egyre fokozódik. Alighogy végzünk az első feladatunkkal, máris egy újabb küldetés vár ránk: mialatt mi a mentőakcióval voltunk elfoglalva, az idegenek ostrom alá vették a főhadiszállást. Azonnal evakuálni kell mindenkit, s mindez ideig tartani a frontot a támadókkal szemben – ez utóbbihoz természetesen számítanak a segítségünkre.

A küldetés elején dr. Carter egy új felfedezéséről tájékoztat minket: az idegen pajzzsal elektromágneses kisülést is generálhatunk – ehhez kétszer kell lenyomnunk a Háromszöget. Az EMP természetesen – legalábbis a sci-fi-rajongók számára ez nyilván természetes – arra jó, hogy megbénítsuk a robotokat.

A küldetés első része abból áll, hogy az ellenállás katonáit egy lőszerraktárhoz vezessük. Háztömbről háztömbre kell megtisztítanunk a terepet – az orvlövészek ellen tanácsos gránátokat használni. A fegyverraktárból végül egy RV-40-es rakétavetőt vihetünk el, a katonáktól pedig kapunk egy kulcskártyát, ami a következő ajtót nyitja. Az aktuális savepoint után egy leszakadt hídhoz érkezünk. Először is likvidáljuk a csatorna túloldaláról lövöldöző lézerágyú kezelőjét (mondjuk egy rakétával, mert úgy még távolról végezhetünk vele), majd még ne essünk le. A csatornában találjuk a bázisunk bejáratát, ami körül azonban néhány kiborg járőrözik: amíg még fent vagyunk és nem vettek minket észre, manuálisan célozva egyegy fejlövéssel végezhetünk velük – bár a sétálgató járőr könnyen kiszúr minket. A lövészet után, pontosabban amikor ki akarjuk nyitni a bejáratot, előkerül egy újabb lebegő tank néhány kiborggal. A monstrumot a már bevált taktika szerint likvidáljuk: először a lézert, utána pedig a rakétavetőket lőjük szét, a tank támadásai elől pedig húzódjunk fedezékbe – a kőomlás például megteszi. Az omláson keresztül mellesleg felmászhatunk egy lézerágyúhoz, ezért talán az a legjobb megoldás, ha először nem is megyünk a bejárathoz, hanem rögtön idesietünk. Ha ugyanis elég gyorsak vagyunk és rögtön becélozzuk a tanknak azon pontjait, amik épp tüzeléshez készülnek, nem lesz ideje kiszedni minket a kabinból, ráadásul fent nem kell tartanunk a tankból kiugráló kiborgoktól. A csata









után a bejáratot az ellenállástól kapott kódkártya alapján nyithatjuk ki, tehát a kód: piros, zöld, kék, sárga.

Hammond implantja

A bunkerban Hammond tábornok implantját kéne begyűjtenünk. Újabb problémák merülnek fel: a főnökeink elvesztették az irányítást a létesítmény védelmi rendszere felett, ezért az automata ágyúk hősünket is ellenségnek fogják vélni... Az őrdroidokat kerüljük, de ha netán mégis riasztanak, csak a támadó droidokra pazaroljunk lőszert. A legalsó folyosón alig látható, kék fények pásztázzák az utat: természetesen úgy kell áthaladni közöttük, hogy ne vegyenek észre minket... Különben lecsukódik az ajtó, s mehetünk vissza az elejére, ráadásul egy kis áramütést is kapunk.

A következő teremben nehogy nekiálljunk lőni a lézerágyúra: helyette inkább rohanjunk be alá, pontosabban a mögötte lévő helyiségbe, likvidáljuk az ágyú kezelőjét, és vegyük át a kezdeményezést. Az ágyúval könnyedén elintézhetjük a megjelenő tankot és a kiborgokat.

Ezután újabb problémáról értesülünk. Az idegenek valahogy megszerezték az ellenállás műholdjának kódjait, s ezzel nyomon követik a szökésben lévő transzportokat. Pikáns része a dolognak, hogy a kódokat elméletileg csak két ember tudhatta: Hammond tábornok és Carter őrnagy, de ők mindketten halottak. Cselekedni kell: üzembe kéne hoznunk a bázis radar antennáját, hogy annak elküldhessék az önmegsemmisítő kódokat.

A második hangárból szintén nyílik egy kis vezérlőfülke, ott jegyezzük meg az antenna beüzemeléséhez szükséges kódot, amit utána kilépve a szabadba mindjárt használhatunk is. Az antenna előtt ütheljük be a kódot (két kiborg őrködik), az antenna mögött pedig jóváhagyhatjuk az egészet. Elöl a "billentyűzet" kicsit hibás, ezért a két szélső gomb a középső számjegyet is átállítja – értelemszerűen tehát ez utóbbit állítsuk át utoljára.

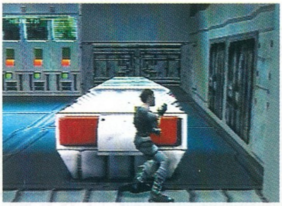
Nos akkor folytathatjuk az implant felkutatását: irány a kórházrészleg, vagyis a kettes hangár következő ajtaja. A kórházban a legnagyobb veszélyt a droidok jelentik. Ha el is pusztítjuk őket, folyamatosan jön az utánpótlásuk a liftaknán keresztül. Éppen ezért toljuk az aknák melletti két ládát az ajtók elé. A liftektől balra találjuk meg Hammond tábornok lefagyasztott holttestét, sőt ugyanott néhány ottragadt ellenállóval találkozunk, akikkel később még foglalkoznunk kell. Mindenekelőtt azonban húzzuk elő a szükséges kriogén kockát. Amikor kitolnánk a teremből, figyelmeztetés érkezik, hogy a bázis energiaellátása megsérült, ezért



nincs elég feszültség az olvasztó fülkéknél. Az ajtó mellett találjuk az egyes fülkék kapcsolóit: csak akkor lesz elég energia, ha csak egyet hagyunk áram alatt. A harmadikat hagyjuk bekapcsolva. (A többi sérült.) Utána a kockát egyszerűen csak egyenest kell végigtolnunk a folyosón, majd az előadóterembe abba a kamrába lökjük be, amit bekapcsoltunk. Indítsuk el a kiolvasztási folyamatot, minek a végén megkapjuk az implantot.

Foglalkozhatunk akkor a katonákkal. Menjünk vissza hozzájuk, mire megkapjuk a kódkártyát, ami Grisham ezredeshez nyitja meg az utat. Az ajtót természetesen ott találjuk, ahol a legtöbb robot járőrözik: a beszakadt álmennyezeten keresztül még utánpótlásuk is van. Sebaj: egy idő után elfogynak, s nyithatjuk az ajtót.

Az energiaellátás visszaállítása



Az ajtó mögött azonban még nem az ezredes, hanem egy újabb feladat vár ránk. Csaknem teljesen megszűnt az energiaellátás, ezért az utolsó transzport már nem tudott távozni. Vissza kéne állítanunk a bunker fő áramellátását. A transzport hangárjából jó magasra vezet egy létra, fel egy gépágyúhoz, illetve egy folyosóhoz. A folyosót megint csak kék sugarak pásztázzák, átjutva rajta azonban máris célhoz érünk. Csak annyi a dolgunk, hogy a turbinákat egyenként bekapcsoljuk, de lehetőleg gyorsan, mivel ha nem rögzítjük őket a végén a főkapcsolóval, idővel leállnak.

A küldetés utolsó pontja: eljutni a központi irányítóterembe. Folytassuk az utunkat a folyosón. Az utat lezáró lézerrácstól nagyon könnyen megszabadulhatunk, hiszen közvetlenül mögöttük helyezkedik el a kapcsolószekrényük – csak bele kell lőni néhányat. Több gondot okoznak az előözönlő kiborgok: egy ideig eltart, amíg elfogynak, és végül Grisham ezredes és dr. Carter előmerészkedik. Rögtön elmagyarázzák a teendőket: a megszerzett implantot a számítógépnél használva be kell indítanunk a bázis önmegsemmisítő rendszerét.

Menekülés a bunkerből

Egy rövid pályaszakasz következik: két percünk marad, hogy elhagyjuk a bázist. A kettes hangárig kell visszafutnunk, s távoznunk

(C-12) Final Resistance

playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

PC GURU

CHIP tár

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

PC GURU

Előfizetem a PLAYTIME! Magazint:
❑ példányban egész évre 11592 forint ❑ példányban fél évre 5796 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:
❑ példányban egész évre 11424 forint ❑ példányban fél évre 5712 forint

Előfizetem a PC GURU-t:
❑ példányban egész évre 15456 forint ❑ példányban fél évre 7728 forint

Előfizetem a Klikk Magazint:
❑ példányban egész évre 3 792 forint ❑ példányban fél évre 1896 forint

Az előfizetés kezdete: 2001/............szám

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

2001/03

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban	CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel	1120 forintért
❑ példányban	CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel	980 forintért
❑ példányban	Játékkollekció I.: PC GURU 1999/5., 6., 7. száma	1555 forintért
❑ példányban	Játékkollekció II.: PC GURU 1999/8., 9., 10. száma	1555 forintért
❑ példányban	Játékkollekció III.: PC GURU 1999/11., 12. száma	998 forintért
❑ példányban	Játékkollekció IV.: PC GURU 2000/2., 3. száma	1331 forintért
❑ példányban	Játékkollekció V.: PC GURU 2000/4., 6. száma	1331 forintért
❑ példányban	Játékkollekció VI.: PC GURU 2000/7., 8. száma	1331 forintért

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó • e-mail: terjesztes@vogel.hu

2001/03

playtime!

A PLAYTIME! Magazin korábbi számait most még megrendelheted a Kiadótól! Talán találsz bennük néhány érdekességet is, de ha ráadásul még szerencséd is van, nyerhetsz velük egy PS2-t is!

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2000/1 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/1 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/2 számát:
❑ példányban egy példány 1288 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/3 számát:
❑ példányban egy példány 1288 forint



Hogy mi ez? A választ megtalálod az újság legelején található hirdetésben!

Ha szerencsés vagy, az előző néggyel együtt már van 5/12 PS2-d!

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

2001/03

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300





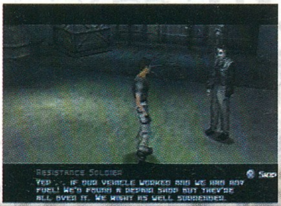
ugyanott, ahol korábban a transzport is távozott.

Harmadik küldetés

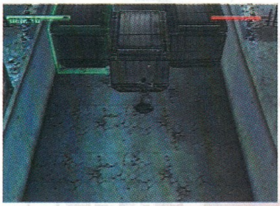
A leszakadt egység

Grisham ezredes feljegyzéseiből megtudhatjuk, hogy a hadművelet sikeresen befejeződött: majdnem minden transzport elért a kettes bunkerhez. Az új parancsaink szerint dr. Carterrel kell találkoznunk egy idegen bunker közelében, merthogy nem tudnak értünk hajót küldeni. Az ellenség még mindig keresi a transzportokat, ezért számíthatunk a zaklatásukra.

Útközben ráakadunk egy, a többiektől leszakadt transzportra. Abban az épületben húzódtak meg, amelyik előtt kamerák figyelik a bejáratot: minket természetesen beengednek. Elmondják, hogy elfogyott az üzemanyaguk. Keressünk hát, ami azonban nem lesz könnyű! Először is a járművük körül néhány robot ólálkodik, azokat kilőve pedig arról értesülünk, hogy egy leszakadt hidat is rendbe kéne hoznunk. A katonák mellett találhatunk a teremben egy akkumulátort: ezt illesszük bele a teherautó előtti emelőbe, és működtessük azt. A felemelkedett plató alatt egy kulcsra bukkanunk, ami kint (vissza-



felé) az épület melletti kaput nyitja. Az utcán viszont közben megjelenik egy idegen hajó, és bombázni kezd, illetve kiborgokat hoz a helyszínre. Irtsuk a férgesebbjét, s közben haladjunk tovább. A leszakadt híd túloldalán két lézerágyú vesz minket célba. Jobb híján forduljunk vissza, és az immár nyitható kapun lépjünk be. Egy droid társaságában egy kanna benzint találunk, folytatva az utat pedig ismét a csatornához lyukadunk ki, csak egy kicsit odébb. Ugorjunk le, és másszunk ki az ellenkező oldalon, majd ott az épületbe behatolva intézzük el a lézerágyú kezelőjét. Ezt követően sétáljunk át a másik épületbe, s ott is hasonlóképpen járjunk el. Talán mondani sem kell: az egyik lézerágyút használjuk az idegen hajó leszedéséhez. (Ha esetleg időközben eltűnne a légtérből, menjünk vissza a csatornán át, és csalogassuk oda megint.) A hajó eltüntetése után menjünk vissza a csatornába, majd az épület mögötti udvarhoz másszunk vissza. Egy kis elkerített részről előhúzhatunk egy ládát. Ezt a ládát toljuk be a csatornába, ahol már egy másik tologatható láda mellé esik le. Mindkét ládát toljuk el a hídhoz: ott



ugyanis egy harmadik vár minket, s ha a ládákat pontosan egymás mellé illesszük, kinyílnak, s egy híd alakul ki belőlük. Menjünk vissza a katonákhoz, töltsük fel a teherautójukat a kannából, s ezzel indítsuk útjára őket.

A bevásárlóközpont

A teherautó által áttört kapun keresztül ezután mi is továbbmehetünk, ám nem sokáig jutunk: egy idegen hajó egy elhagyott ellenálló bázisra, egy néhai bevásárlóközpontba kergeti be hősünket, s lezárulnak mögötte az ajtók. A legfőbb gondunk az, hogy a bázis védelmi rendszere még mindig működik. A hallban lehetőleg óvatosan kerülgessük a biztonsági kamerákat, különben azok azonnal géppuskatüzet rendelnek nekünk. Kaptassunk fel a bal oldali lépcsőre, majd nézelődjünk balra: egy helyen át van szakadva a fal, és egy gépágyú lövöldöz ránk. Utóbbit lőjük ki, majd másszunk át. Nyissuk ki a visszavezető kaput, majd toljuk a ládát a szellőzőcsatornához, 

amibe természetesen másszunk be. Induljunk el balra, és másszunk ki a szomszédos teremben, ahol különböző színű idegen spórákat találunk. Ahogy felvesszük az egyiket, dr. Carter nyomban analizálja, s kiderül: a kék a sárgával kombinálva savat hoz létre, a kéket a pirossal vegyítve világíthatunk, végül amikor a sárga és a piros találkozik, akkor hangos, de ártalmatlan robbanás keletkezik. A nálunk lévő spórákból így savat tudunk kreálni, s visszamászva a csatornába, majd ott mindig jobbra fordulva szétmarathatjuk a utunkat álló rozsdás rácsot. Egy romos szobába mászhatunk így ki, ahol vegyük fel a liftkulcsot, majd toljuk a ládát a másik szellőzőhöz és másszunk tovább. Haladjunk egyenesen, majd kijutva a csatornából likvidáljuk a kiborgokat, és menjünk vissza a hallba, ahol immár használhatjuk a liftet. A másik szinten – némi harcot követően – megtaláljuk a hall védelmének a felülíró kódját, valamint az épületben ragadt technikust, aki a védelmi rendszert tervezte és üzemeltette. Utóbbitól egy kulcskártyát kapunk, amivel irány az a szoba, ahol a liftkártyát találtuk. A kártya segítségével nyissuk fel a számítógépterem üvegajtaját, és a terminált használva üssük be a kártyáról leolvasható kódot: piros, zöld, piros, kék. Siessünk, mert a szoba hőmérséklete megárthat. Ha megvan a kód, a számítógép üdvözöl minket a létesítményben, feltárul a bejárati kapu, s ezzel távozhatunk a hallból.

A toronyházak

Ismét a város utcáit járhatjuk. Rögtön kezdés után menjünk be a szemközti épületbe, melynek az alsó szintjén végre találkozunk dr. Carterrel. Egy rövid eligazítást tart: be kell jutnunk az idegenek bázisára, s el kell onnan lopnunk az idegenek energiafor-

(C-12) Final Resistance

rását. A bejutáshoz meg kell keresnünk egy fickót a szomszédos épületben: ehhez kapunk egy kulcskártyát. Használjuk ott, ahol bejöttünk a házba, s lépcsőzzünk fel az emeletre. Fent a szomszédos épületből egy orvlövész vesz minket célba, de csakhamar megszabadulhatunk tőle egy fejlövéssel. Nagyobb baj, hogy nem tudunk átkelni az utca felett, mert az átjárást biztosító daru kicsit odébb áll, és idegen korál szövi be. Menjünk le és vágjuk le. Ismét az emeleten immár működtethetjük a kapcsolókat, s a daru oda áll, ahova irányítjuk. Nyomjuk meg a bal oldali kapcsolót, és haladjunk tovább, majd húzzuk ki a ládát a darura, s azon keresztül kapaszkodjunk vissza, de eggyel feljebb az előző épületre. Miután felvettük fent az idegen elsősegélycsomagot, essünk vissza a hasadékon, irányítsuk át a darut a másik erkélyhez, és most ott másszunk eggyel feljebb.

A támadó hajó

A következő emeleten ismét egy idegen hajóval kell szembenéznünk. Vegyük elő a rakétavetőt és ne kíméljük. Mikor lezuhan, még a hasznunkra is válik: kidönt a tetőn egy oszlopot, amin keresztül átmászhatunk majd a szomszédos épülethez. Előbb azonban menjünk oda, ahol nincsen fal (vigyázzunk, ki ne essünk), és szedjük le az orvlövészt a túloldalról. Csak ezután másszunk ki a beomlott plafondarabokon keresztül a tetőre, majd át a másik épülethez. Vigyázat: a híd túloldalán egy újabb orvlövész leselkedik. A túloldalon essünk be a hasadékon, s még lejjebb haladjunk, mire találkozunk a kontaktunkkal, aki elújságolja, hogy az iménti csatánk során hazavágtuk az épület energiahálózatát. A szabadon csüngő vezetékektől így nem igazán tudunk továbbjutni. Áramtalanítani néhány emelettel lejjebb tudunk. Lépcsőzzünk tehát le. A "rázós" talajnál toljuk a ládát a fal mellé, illetve rá a vízre, és azon keresztül keljünk át a főkapcsolóhoz. Immár mehetünk vissza a leszakadt vezetékekhez, ahonnan a társunk automatikusan el fog minket szállítani a daruval, s átdobja hősünket az idegen bázishoz.





Az idegen erőforrás

A gépágyú kamerája alatt óvatosan lopakodjunk, s lopózzunk a kerítéshez. Mögötte egy őr járkál, aki amint meglát minket, átjön a mi oldalunkra, s így elvehetjük tőle a kulcsot. A kicsapódó gőzöknél a kockára préselt fémhulladékok tologatásával juthatunk át: csak toljuk őket a gőz útjába. Mivel csak két kocka van, felváltva kell őket használnunk, tehát a mögöttünk lévőt mindig tovább kell húzni. A következő kapunál még kulcs sem kell: amint előjön mögüle az őr, nyitva marad. Viszont vigyázzunk utána az automata ágyú kamerájával! Csakhamar egy aknamezőhöz érkezünk – dr . Carter figyelmeztet minket. A belső nézetre váltva vizsgálhatjuk át a talajt és választhatjuk ki a helyes útvonalat. Az óhatatlanul zavaró automata ágyúktól gránátokkal szabaduljunk meg. A mező túloldalán kisebb közjáték mutatja be, miként lehet bejutni a bázisra: a rakodórobotok előtt nyílik meg az ajtó. Persze amint a kamerák észrevesznek minket, a rendszer leáll. Sebaj: nyírjuk ki a kis kabinból figyelő "munkafelügyelőt", s az ott lévő gombbal vegyük át a szerepét. Miután kinyitottuk az ajtót, siessünk – akár az ablakon keresztül.



Az aktuális savepoint után lifttel ereszkedhetünk le oda, ahol az idegenek az energiát kitermelik. Ott először is nyírjuk ki a techniku-



sokat, az általuk kezelt gépekkel kapcsoljuk ki a sugarakat, majd a sugarakat tükröző oszlopokat úgy tologassuk, hogy azok az energiacellák helyett a központi egységet vegyék célba. Amint széttört a külső burkolat, az energiaforrást kihúzhatjuk a "tokjából". Toljuk rá az időközben működésbe jött futószalagra.

Az ügyködésünkre néhány kiborg jön elő: végezzünk velük, s lépjünk be az általuk nyitva hagyott ajtón. Egy pazar fegyverraktárba jutunk: felszedhetünk pajzsot, töltényt, egy új lézerstukkert és némi robbanóanyagot is. Most már a kiút keresése a feladatunk. Liftezzünk vissza, s ezúttal a savepoint utáni folyosón a másik irányt válasszuk. Tüntessük el a droidot, majd a szabadba kijutva robbantsuk fel a nagykaput.

A város utcáin

Megint az utcán nyomban tesztelhetjük is az új pisztolyt: kiborgok és orvlövészek gondoskodnak a "szórakozásunkról". De hamarosan új ellenségekbe is botlunk! Dr. Carterék épp berakodják az ellopott energiaforrást, amikor idegen harcosok jelennek meg, az élükön egy olyan figurával, akit mintha dr. Carter felismerne: talán Carter őrnagy az, a doktornő néhai férje? Ezt látszik bizonyítani, hogy dr. Cartert magával viszi a főnök, míg a katonákat lemészárolják.

Az idegenek

Az idegen harcosok jóval keményebbek a kiborgoknál, ráadásul pajzsot használnak. Amikor rájuk lövünk, várjunk egy kicsit, hogy kibújjanak a fedezék mögül, illetve pontos fejlövésekkel operáljunk. Természetesen az utánpótlást hozó hajóval is végeznünk kell.

Negyedik küldetés

A vasúti hálózat

Dr. Carter elrablása kész katasztrófa az ellenállás számára. Az új bázison már mindent előkészítettek az idegen energiaforrás fogadására: a doktornő tervei szerint azt a létesítményt már idegen





technológiájú pajzs védené. Már ki is van építve a rendszer, de dr. Carter nélkül nem lehet beindítani. A következőkben tehát egy mentőakcióban fogunk részt venni.

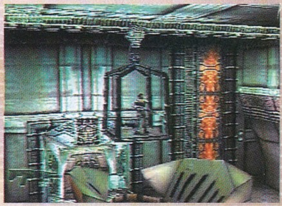
Az idegenek bázisát egy üzemen kívül lévő alagútrendszeren keresztül közelítjük meg, s fel kéne lógnunk egy idegen hajóra. Mindenekelőtt szedjük össze a szervizajtó kulcsát, és nyissunk be az oldalsó ajtón, ahol egy kollégával társaloghatunk, aki figyelmeztet minket: valami van odalent az alagútrendszer energiaellátásánál.

A síneken elindulva undorító nagy mutáns pókokkal találkozhatunk. Mivel a pókok általában a sötétséget kedvelik, a spórákról tanultakat kell hasznosítanunk: találhatunk spórát mindenféle színben, s azokból a kéket és a pirosat keverjük össze. Persze a fény nem öli meg a pókokat, de egy ideig harcképtelenekké válnak. A pókok környékéről ún. regulátorokat kell begyűjtenünk. A pókhálóval benőtt jókora területen, ahol a zöld és a piros regulátort találjuk, egy elemet is felszedhetünk: ezt ne felejtsük el megkeresni. A következő savepointnál lesz szükségünk rá: a gépház zárjához kell, aminek a kulcsát mellesleg szinte ugyanott találjuk meg. A gépházban helyezzük be a megfelelő színű foglalatba a regulátorokat, majd lépjünk az oldalsó panelhoz. Minden egyes gombnyomásra magasra szökik az energiaszint, de utána visszaesik. Ha viszont túlszalad a skála, az egész leáll, és kezdhetjük elölről. Ha megfigyeljük, hogy melyiknél szökik hirtelen a legmagasabbra, és melyiknél a kisebbre, a következő sorrendet dolgozhatjuk ki: 2, 3, 4, 1. Ezzel áram alá helyeztük a vasúti pályát, s mehetünk metrózni. A gépházban mellesleg egy újabb kulcsot is találunk: a váltók irányítóközpontjához. Szálljunk be a kocsiba, s nyomjuk egyfolytában a menetgombot: így rögtön oda is jutunk ehhez a teremhez. Bent állítsuk úgy a váltókat, hogy mindegyik kanyaron álljon, kivéve a D-t.

Így visszajutunk a kezdeti állomásra, s a barátunk fent kinyitja a másik vágánynál az ajtót, ahol egy másik kocsi vár ránk.

Idegen-transzportdokk

A célállomáson az lenne a dolgunk, hogy fellógjunk egy idegen hajóra. Talán egy ládába kéne bebújni. Menjünk át a másik peronra a felüljárón és lépcsőzzünk fel. Bármennyire is igyekszünk lopakodni, valószínűleg kiszúrnak minket – de legalább már plazmafegyverrel is harcolhatunk. Amikor elérünk a rakodóterülethez, az egyik őr maga után hagy egy piros rudat, ami voltakképpen egy biztonsági zárnyelv: ezzel és a közelben lévő panel segítségével kapcsoljuk be a konzolokat. Válasszuk ki az egyik színt (mondjuk a zöldet) és deaktiváljuk azt a konzolt: ezzel megszűnik a rakomány letapogatása az adott jelű futószalagnál. De ezzel még nem végeztünk: a rakodásnál létre kell hoznunk egy üres ládát a megjelölt színből, tehát amikor olyan láda következik a futószalagon, állítsuk le a rakodógépet a szerkezet melletti panellal. Ezután gyorsan fussunk az előző te-

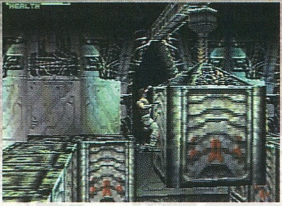


rembe a futószalagokhoz, pontosabban ahhoz a futószalaghoz, amit kiválasztottunk, és ugorjunk bele az üres ládába. A hajónál később másszunk ki, nyírjuk ki az idegeneket, és működtessük a rakodódarut. A hajó melletti gombbal hívhatjuk elő, majd ismét nyomjunk egyet a gombon, végül álljunk rá a kalitkára.

Átalakítóüzem

A kiborggyártó üzemben dr. Carter felkutatása az egyetlen feladatunk. Tanácsos kerülni az összetűzéseket. A második teremben, rögtön ahogy belépünk, egy rácsot fedezhetünk fel, amin felmászhatunk a síneken haladó ládákhoz. A ládák oldalán meg lehet kapaszkodni, s ha

(C-12) Final Resistance



megfelelően időzítve szállunk le és fel rájuk, egy kis ajtóréshez juthatunk a terem túlsó végében, a magasban. A szabad ég alá jutunk ki, kisebb raktárakhoz. Egy csomó spórát szedhetünk össze belőlük, amikkel mindenekelőtt marassuk szét a rozsdás rácsot – keverjünk össze tehát egy sárgát és egy kéket. A buckák között néhány akna és egy pár rákdroid próbál az életünkre törni, de csak rendíthetetlenül haladjunk a bal oldali fal mellett, majd az udvar túloldalán másszunk fel a létrán, és essünk le a fal másik oldalán. A következő épület mellett egy ládát láthatunk, azon keresztül másszunk be a falon lévő résbe. Bent vegyük el az őrtől a kulcskártyát, azzal tüntessük el a sugárkaput, utána másszunk fel a létrán, és jól időzítve surranjunk keresztül az elektromos kisülésnél. A túloldalt szintén működtessük a kapcsolót, amivel leállítjuk a két termet elzáró gépezetet, s keresztültolhatjuk a hordót, amelyre felkapaszkodva aztán továbbmászhatunk. Az üveggel körülvett arénában nyírjuk ki a két idegent, s így az egyiktől megint csak egy kulcskártyát kapunk. Ezzel fáradjunk vissza egy helyiségnyit, és ott nyissuk fel a sugárkaput.

A savepoint, illetve még két idegen kinyírása után lépjünk be a fura ajtón. Különös gépezetek gyártják a droidokat, mely gépsorok végén egy-egy kapcsolóval deaktiválhatjuk őket. A hatalmas préseknél – miután megállítottuk őket – másszunk fel a középső karra, s azon keresztül a gépsorra: ott egy szellőzőnyílást találunk. A csatornában jobbra forduljunk, így jutunk el az üzem központjába. Ott néhány kiborg likvidálása után az energiaszabályozókkal kell machinálnunk. Toljuk be a hibás regulátort az üveges kamrába, majd az előtte lévő kapcsolókkal helyezzük be a legelső foglalatba. Konkrétabban fogalmazva: a jobb és bal oldali kapcsolókkal jobbra/balra irányíthatjuk a kart, a középsővel pedig felcserélhetjük azt a két regulátort, ami felett éppen áll, tehát végig kell "pörgetnünk" a hibás darabot egészen a bal oldalig. Ennek eredménye az, hogy az üzem előtti szakaszon megnyílik egy újabb ajtó.

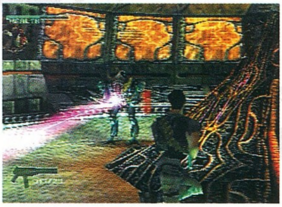
Abba a szakaszba érkeztünk, ahol a kiborgokat "főzik". A kisebb teremben lévő kapcsolókkal leereszthetjük az akváriumokat, s a középső mögött egy átjárót nyithatunk így fel. Ha egyenesen haladunk, az átjáró néhány hordóhoz vezet, amiket két liftre tolhatunk fel. A magasban azért van rájuk szükség, hogy ott elérjünk bizonyos létrákat, melyek a felső csővezetékekhez vezetnek, a csöveken keresztül pedig átmászhatunk a szomszédos termekbe. A jobb oldali lift felé in-



dulva a másik teremben egy sárga biztonsági rudat vehetünk fel – pontosabban két idegent kell kinyírni érte. A másik oldalon két helyre is lehet tolni a hordót. A közelebb eső létrához legutoljára menjünk, mert előbb a másik helyről is össze kell még szednünk egy újabb biztonsági rudat. Végül az utoljára hagyott irányban még egy rudat zsákmányolhatunk, amit aztán a másik kettővel nyomban használhatunk is a paneleken.

Carter begyűjtése

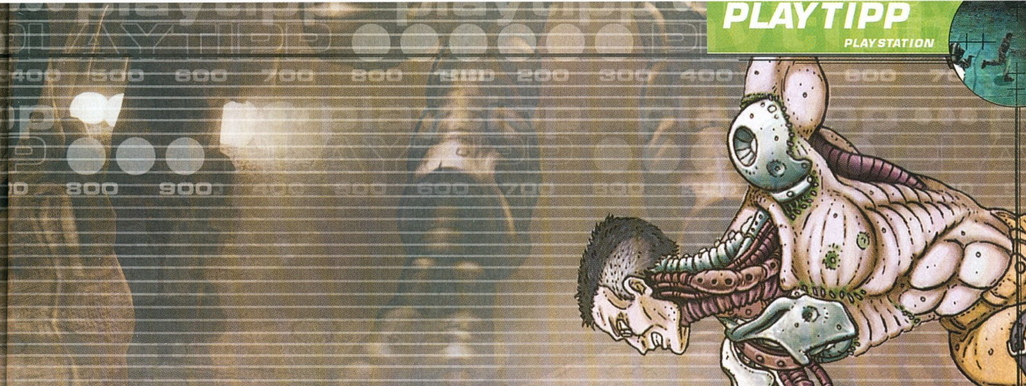
A ténykedésünk hatására megnyíló ajtó visszavezet a szabad levegőre, ahol némi gyilkolászás révén újabb piros rúddal leszünk gazdagabbak. Hanem ez nem nyitja a kék zárat! Másszunk hát fel utóbbi ajtóval szemközt a réshez, s a szellőzőn átvágva jussunk el a következő útszakaszhoz. Ott ismét kisebb hadsereggel kell szembeszállnunk, de meglesz a jutalma: a kék rúd, valamint egy kulcskártya. A kulcskártya használatával eltün-



tethetjük az előző utcához visszavezető sugárkaput, s a kék rúddal nyíló ajtó mögött menthetünk egy állást. Ezután gyűjtsük be ismét a kék rudat, s a pirossal együtt nyissuk ki a másik utcában az idegen létesítményt.

Bent csak egy irányba: egyenesen tudunk menni, s valamiféle hegesztőüzembe léphetünk be. Két kar próbál elkapni minket: az egyikből sugár jön, a másiknak pedig az érintése halálos. Látszólag reménytelen a helyzet, de csak megfelelő fedezék keresése a feladat. Két hely lehetséges: bal oldalon az elülső kis kiálló csonk, vagy a sugárkapu panelje mögött: a sugár ezeken nem tud áthatolni, a másik kar pedig nem ér el odáig. Innentől csak annyi a feladat, hogy becélozzuk a karok érzékeny pontjait. Ha végeztünk velük, a munkafelügyelőhöz drasztikus módon kell utat nyitnunk: robbantsuk szét egy rakétával a kabin melletti üzemanyagoshordót. A keletkező tüzek között óvatosan lavírozva vegyük fel a fickó kulcskártyáját, majd megnyitva a kivezető ajtót távozzunk.

Ezzel megérkeztünk a laborba, ahol dr. Cartert fogva tartják. Balról közelítsük meg az őröket: úgy a hátuk mögül támadhatunk. Az egyik őrtől zsákmányolhatunk egy ionágyút, a másiktól pedig egy kulcskártyát: utóbbi nyitja a központi rész felé az ajtót, ahol már csak egyetlen alient kell főbe lőnünk.



A harci droid

Ám a bázisról valahogy még távozni is kéne, s ez újabb nehézségekbe ütközik. Hőseink eltévednek, mire ismét előkerül Dan Carter, s elzárja a kedvesét tőlünk, miközben egy idegen harci droid prototípusát vezényli ki ellenünk. A jókora droidot ráadásul újabb két hegesztőkar is segíti, ezért sehol sincs nyugtunk. Azt kell kihasználnunk, hogy a droid elég lassú, ráadásul a prototípus még nincs teljesen kész, ezért az energiaellátása ve-

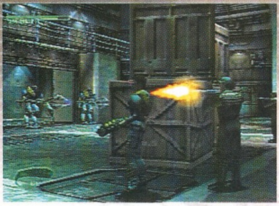


zetékeken keresztül történik. A vezetékek csatlakozóit érdemes szétlőni. Bent a beugróban mellesleg biztonságban vagyunk a karoktól, tehát csak a droidot kell elcsalogatni onnan...

Ötödik küldetés

Megvédeni a bunkert

A doktornő feljegyzéseiből ezután kiderül, valóban Dan Carter, vagyis a néhai férje vezeti az idegenhordákat, ráadásul úgy, hogy neki az agyát nem mosták át: önként jelentkezhetett az idegenek szolgálatába. Az idegenek ezért tudhatták a bázis hollétét, és a szükséges kommunikációs kódokat. A sikeres mentőakció után a doktornő rendkívül hálás nekünk, de mindez csak félsiker. Az idegenek ugyanis egy jeladót implantáltak a testébe, ezért immár az új bázis sincs biztonságban. Az ellenség bármikor támadhat, úgyhogy be kéne üzemelni az idegen technológiájú pajzsokat. Dr. Carter ezenkívül rá akar jönni az idegen kommunikációs berendezések működésére, amit a fogsága alatt volt ideje tanulmányozni.
Új küldetésünk első feladata, hogy renbe hozzuk a bázis sérült védelmi szenzorait. Először is meg kell keresnünk a szükséges alkatrészeket. A szenzorokhoz való antennát, kamerát és tányért egy kissé odébb a kiindulóponttól a hosszú lépcsőhöz érkezvén a balra eső irányítóközpontban találjuk. Közben egyébként nem árt megjegyeznünk a kis termet, ahol csupán egy értelmetlennek tűnő liftet találunk. Miután



megvannak a cuccok, gyalogoljunk fel azon a bizonyos hosszú lépcsőn, s a frontvonalhoz kerülünk. Nekiállhatunk irtani az ellent, de úgyse fogynak el sose, s egyébként is vannak rajtunk kívül más ellenállók is. Hagyjuk tehát a harcot, és a hangárban található vaslépcsőn menjünk fel a síneken haladó ládákhoz, és másszunk fel az egyiknek a tetejére. (Ha csak az oldalán kapaszkodunk meg, a szemfüles idegenek leszednek minket.) A ládáról a hangár túloldalán ugorhatunk le, s ott találjuk az első szenzort, amiről a vevő tányér hiányzik. Mehetünk tovább – lehetőleg ne az ostromolt felszín felé. Az első hangárból sosem fogy el az ellen, a másodikban viszont nem árt besegítenünk a katonáknak, mivel a következő meghibásodott szenzor a föld közelében van, s így egy kis nyugalomra van szükség a szereléshez. Találhatunk egy tologatható ládát: ezt egy kicsit hátrébb kell húzni, majd a falhoz tolni, s máris felmászhatunk a szükséges helyre, ahol a kameránkat kell elhelyeznünk. Ezt követően térjünk vissza a hangárba, s az érkezésünkkel ellentétes oldalon folytassuk az utunkat. Két lépcsőhöz, illetve a bázis



romos falához kell érkeznünk, ahol másszunk ki. Az utcán néhány idegennel és egy hajóval kell megküzdenünk. Sajnos muszáj, mert addig nem tudunk felmászni az utcára kivezető létrára, ami végül az utolsó javítandó szenzorhoz visz.
Az antenna beszerelése után új parancsot kapunk: egy hajó érkezett a második hangár előtti körzethez, amivel végezni kéne. Mindenekelőtt arra van szükség, hogy a bázis védelmi ágyújáról lehasogassuk az idegen korált. A repülő likvidálása után megint a bázison belül van szükség ránk: menjünk vissza a korábban mögöttünk lezárt zsilipajtóhoz, amin eredetileg kijöttünk.
Kis közjátékot nézhetünk végig, amint a laboratóriumokat evakuálják. Utána rögtön jobbra kell fordulnunk a lépcső alján. Dr. Carterrel találkozunk, és megtudjuk, hogy az evakuálás sajnos még azelőtt történt, hogy a kommunikációs rendszer vizsgálata befejeződött volna. Vissza kell mennünk az adatokért, illetve a megvizsgált idegenberendezésért – ehhez megkapjuk a labor kulcskártyáját.



Ahogy kilépünk a folyosóra, rögtön jobbra forduljunk, s ott a zsilipajtó mögött az ostromlott területre jutunk. Ha csak nincs szükségünk municíóra, akkor rögtön forduljunk balra a savepoint felé, s használjuk a közelében lévő liftet. Egyenesen haladva egy óriási pókba ütközünk, ezért a folyosón előbb forduljunk el jobbra a leszakadt hídhoz, s az ott lévő, illetve a pók közelében lévő spórák segítségével szabaduljunk meg a póktól. A pókos helyszínen egy láda akadályozza meg a továbbvezető lift ajtajának becsukódását: ezt húzzuk el az útból, és liftezzünk. A laboratóriumok





szintjén egy katonával találkozunk, aki készségesen megnyitja nekünk a szükséges laboratórium ajtaját, ha garantáljuk a biztonságát. Ennek érdekében induljunk el a folyosón (aminek természetesen a végéhez kell eljutnunk), s a jobbra nyíló elágazások végén, illetve a lerombolt laboratórium túloldalán zárjuk le a zsilipajtókat. A romos laborból ne felejtsük el elvinni az üres diszket. Ha biztosítjuk az utat, jön utánunk a katona és végül kinyitja a labort. Ott egy jókora mutáns lény legyőzése után benyithatunk a laborba (dr. Carter kártyájával), s az üres diszket használva kimásolhatjuk az adatokat, illetve eltehetjük az idegenberendezést. Ha megvagyunk, térjünk vissza a doktornőhöz.

Amikor épp a zsilipajtónál járunk, újabb problémák adódnak. Az egyik reaktorból mérgező gáz kezd szivárogni a szellőzőrendszerbe, úgyhogy ha valamit nem teszünk, a bázison mindenki meghal. Hogy ezt megakadályozzuk, le kell zárnunk a szellőzőnyílásokat. Először is menjünk a legközelebbi irányítóterembe, ahol korábban dr. Carterral beszéltünk. Itt van az első rács, amit el kell torlaszolni. Szerencsére van a közelben egy láda, s ez mellesleg mindegyik nyílásnál így lesz. Ezek után abba a bizonyos liftes terembe kell menni, nem messze onnan, ahol az egész küldetést megkezdtük. Találunk ott is egy tologatható ládát, amit a liften keresztül juttathatunk a szellőzőrácsához. Végül van még egy rács a kiindulópont felé a folyosón, illetve az első irányítóteremen, amin legelsőnek áthaladtunk – amúgy a sziszegő gáz hangja alapján úgysem nehéz megtalálni a szivárgás helyeit.



A katasztrófa elhárítása után vigyük a vizsgálat eredményét a kezdő helyszínre dr. Carterhez, s kiderül, hogy hogyan kell használni az idegen-erőforrást. Megkapjuk az új parancsunkat: át kell konfigurálnunk a "Q" körzetben található adóállomást 20 KHz-re, s akkor beindul a védelmi pajzs. A második hangárból egy kisebb ajtó vezet a használandó géphez, ami mellett, illetve amiben rögtön a szabályozókat is megtaláljuk. Három gépbe lehet beilleszteni a különböző színű



regulátorokat: ezek közül az első egyes, a második kettes, a harmadik pedig hármas szorzót jelent. Ennek alapján a következő sorrendben helyezzük a gépekbe a szabályozókat: 3 KHz-es (piros) regulátor, 1 KHz-es (fekete) regulátort, és 5 KHz-es (zöld) regulátor.

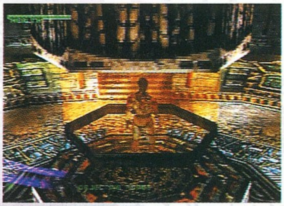
A sugárpajzsok beüzemelése sikerül, de az örömbe rögtön egy kis üröm is vegyül: néhányan a pajzsokon kívül ragadtak. Vaughan ezt nem nézi tétlenül: kimegy értük, de ahelyett, hogy segítene az embereken, inkább még ő esik az idegenek fogságába.

Hatodik küldetés

Vaughan bosszúja

Hősünk tehát az idegenek kezébe került. S nem elég, hogy ő pórul járt, még Grisham ezredest is úgy tűnik, magával rántja, hiszen a főnöke – hiába próbálja lebeszélni dr. Carter – elindul egy hajóval, hogy kimentse a katonáját. Úgy tűnik, sikerrel is jár: hiszen a következő küldetés bevezető képsorain épp kiszabadítja Vaughant, akit épp át próbálnak alakítani az idegenek – immár mindkét szeme pirosan világít. Sajnos az időközben megjelenő idegenek azonnal végeznek főnökünkkel. Ez a küldetés tehát Vaughan bosszújáról szól.

Miután leeresztődött rólunk a "leves", vegyük fel Grisham géppisztolyát, valamint zsákmányoljunk egy kardot a ránk támadó őröktől. Az üveges átjárónál – midőn végignéztünk a lenti áldatlan állapotokon – menjünk tovább, s a központi részbe érkezünk, ahol egy szakadék mögött egy ajtó, előtte pedig több színes panel is található. Ezeket a paneleket működtetnünk kéne a már jól ismert színes rudakkal. Az idegenek bázisa bonyolult labirintusnak tűnik, de ez csak a látszat. Voltaképpen mint a többi helyen, itt is lineáris a megoldás. A feladatunk az,



hogy ebben a teremben a három panel működtetésével egy erőhidat hozzunk létre a mélység felett. Mindjárt itt beszerezhetünk egy rudat: az idegenektől egy sárgát vehetünk el, ami mellesleg az egyik oldalsó ajtót is nyitja. Csakhogy ez utóbbi csak csapda, úgyhogy inkább az emelkedőn megközelíthető ajtón menjünk tovább. A következő teremben keressünk

(C-12) Final Resistance





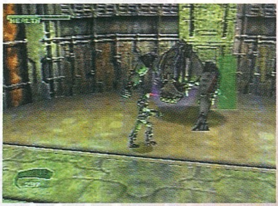
fedezéket a kereszthíd alatt az automata ágyúk elől, és úgy irtsuk az idegeneket, így újabb fegyverekhez juthatunk, valamint az egyikük egy kulcskártyát ejt el. Utóbbival siessünk kikapcsolni a kék rudat elzáró erőpajzsot, mivel nemcsak hogy szükségünk van rá, de a kihúzásával egyben leállítjuk az ágyúkat is. Ha végeztünk, a kereszthídra felkapaszkodva folytathatjuk a dolgunkat. A kis átjárónál vegyük magunkhoz a lila rudat is, majd egyenesen haladjunk, hogy végül az üvegfolyosó alatti részhez érkezzünk. Ahhoz, hogy szabadon járhassunk, mindenekelőtt forduljunk jobbra, és lent vegyük ki a gépből a piros rudat. Ha megvan, menjünk fel a másik emelkedőn a terem számítógépéhez, és végül a zöld rudat is vegyük fel. Most már mehetünk vissza sugárhidat építeni. Van egy nagyon rövid út: a teremből nyíló kis csatornaszerűség egyenesen oda visz. Mi több, a csatornában kinyithatunk egy kis szobát a zöld rúddal, és egy rakétavetőt, valamint életerőt vehetünk fel, amire hamarosan szükségünk is lesz. Mellesleg hasonlóan hasznos dolgokat vehetünk magunkhoz, ha a központi teremből nyíló másik csatornát is átnézzük – ott a piros és a lila rudakkal nyílnak az ajtók.

A sárga, piros és kék rudakkal hozzuk létre a hidat, mire megint egy főellenségszerűség következik, azaz megint Dan Carterbe botlunk. Hasonlóan kutyaszorító helyzet áll elő, mint legutóbb a karoknál: nem elég, hogy Carter őröket küld ellenünk, még holmi gömbvillámszerű jelenségektől is tartanunk kell, melyek villámaitól az oszlopok mögött kell fedezéket keresnünk. Az egyik őr hamarosan egy kulcskártyát fog otthagyni nekünk: ezzel siessünk eltüntetni az erőpajzsot a kapcsoló elől, mely kapcsolóval aztán felnyithatjuk a gép burkolatát, amivel Carter a villámokat generálja. Az ajtó közvetlenül Carter feje felett nyílik fel, és sajnos csak rövid ideig, ezért igyekeznünk kell a gép belsejének a megrongálásával – használjunk például rakétákat. Ha végeztünk Carter emelvényének a tetején távozhatunk.A győzelmünk után sajnos nincs idő az ezredesünket megsiratni: az idegenek következő lépése ugyanis az, hogy az egész Föld atmoszféráját átalakítják. Ha nem lépünk közbe, hamarosan minden ember meghal a mérgezett levegőtől. Túl kell terhelnünk az átalakítóberendezéseket – dr. Carter szerint ez majd láncreakciót indít be, és a teljes létesítmény megsemmisül.

Az atmoszféraátalakító

A gyárba érkezésünk után lifttel mehetünk egy másik szintre, ahol néhány keményebb kötésű idegennel kell megküzdenünk, s végül egy piros rúd a "nyereményünk". Ezzel nyithatjuk a továbbvezető ajtót, de minthogy a rúdra még máshol is szükségünk lesz, kicsit trükközni kell. Miután az ajtó nyitva áll, menjünk a teremben heverő ládához, s toljuk az ajtó alá. A kitámasztott ajtó zárjából ezután vegyük ki a rudat, s mehetünk tovább.

Az atmoszféraátalakító első blokkjába érkeztünk, ahol villámok, gőzkicsapódások, és egy mutáns pók veszélyezteti az életünket. A feladat az, hogy felmászszunk a középső oszlop körbefutó kis szegélyeire, illetve az onnan elágazó oldalsó gerendákra. A legfelső gerendán keresztül egy oldalsó kis kamrába jutunk, ahonnan egy sárga rudat hozhatunk el,



utána a középső gerenda pedig egy átjáróhoz vezet, amin keresztül a második blokkba jutunk. Ott ugyanaz a feladat, mint az elsőben, csak közben néhány álcázott idegen harcost is ki kell nyírnunk. Ha már két sárga rúd van nálunk, térjünk vissza a pálya elejére a liften keresztül, ahol az egyik oldalsó folyosón mindkettőre szükségünk van a dupla záras ajtó felnyitásához. Az ajtó mögött az átalakító irányítóterme helyezkedik el, ahol a parancsunknak megfelelően túl kell terhelni a berendezést. A bal oldali gombokkal a létesítmény egyes körzetei között válthatunk, míg a jobb oldaliakkal csökkenthetjük, illetve növelhetjük az adott szint energiaellátását. A képernyőn jól felismerhető a két blokk, ahol az imént jártunk: csoportosítsuk át ezekhez az összes energiát. Először mindenhol máshol csökkentsük le nullára a szintet, utána pedig a két blokkban vigyük pirosba a mutatót. Ha megvan, a létesítmény felrobban, és már csak el kéne menekülnünk.

A végső összecsapás

A szomszédos teremben két szörny likvidálása után toljuk a ládát a számítógépek emelvényéhez, és onnan vigyük el a lila rudat. A ládát ez után a másik ajtóhoz toljuk, és távozzunk. Az újabb irányítóteremben keressünk fedezéket a számítógépek mögött, és sorjában végezzünk az automata ágyúkkal, és az idegen tudósokkal, habár azt is megpróbálhatjuk, hogy csak gyorsan kicsenjük a számítógépből a lila rudat, és továbbállunk. Utána két idegen kommandós egy csomó cucc mellett őrködik: ez már előre jelzi, hogy valami nagy csata van kilátásban.



A végső összecsapásnál bizony szükségünk van lőszerre és energiára. A két lila rúddal nyíló ajtó után egy jókora arénába jutunk, ahol az idegenek vezérével, no meg két csatlósával küzdhetünk meg. Utóbbi kettő nem hiszem, hogy gondot jelent, viszont a vezérnek az a trükkje, hogy amikor rosszul áll a szénája, pajzzsal veszi magát körül, és berepül a középső energiaforráshoz, ahol feltölti magát. Mindenekelőtt ettől az energiaforrástól kell megszabadulnunk: az egyes részeit csakis plazmalövedékkel lehet megsemmisíteni! Ha már nem tudja magát tölteni, utána már a főellenség sem annyira kemény ellenfél.

DarkStone



Darkstone-küldetések

Uma világát bizonyára hatalmasnak teremtette meg az Élet, szerencsére nekünk csak nyolc ország küldetéseiben kell megállni a helyünket. Kalandozásaink a helyi kisvárosban kezdődnek, ahol is beszerezhetünk mindenféle utánpótlást, információt, majd a hét országban folytatódnak, végül miután a hét kristályt begyűjtöttük, vár minket Serkesh földjén az áldott jó sárkány orron koppintása. A játék minden országhoz három küldetés közül választ ki egyet, így garantált, hogy többszöri lejátszásra is egészen új bonyodalmakba ütközünk.

A kisváros

Városkánk a különböző polgárok segítségével hivatott felmerülő szükségleteinket rendezni.

Gunther, a fegyverkovács: nála lehet vásárolni, eladni, valamint javíttatni és – ami a leghasznosabb – fejlesztetni fegyvereinket, páncéljainkat. Fejlesztésnél ügyeljünk arra, hogy minden mozzanat egy ponttal csökkenti a céltárgy tartósságát. Madame Irma a város boszorkánya: gyógyít, azonosítja esetleges varázstárgyainkat, és ő szabadít meg a rontó varázslatoktól.

Perry, a fogadós: megpihenve feltölthetjük manánkat és életpontjainkat, ám fogadós uram sefteléssel is foglalkozik, ő az egyes küldetések teljesítése során szerzett, egyébként használhatatlan tárgyaink potenciális vevője, de vásárolhatunk ételt, fáklyát is kedvünkre.

Master Elmeric: a varázslónál szerezhetőek be a különböző varázstárgyak, tekercsek és italok, tölthetők fel egyes lemerült mágikus fegyverek.

Master Dalsin: képzettségeink fejlesztője, érdemes minél többször igénybe venni szolgáltatását, ugyanis a képzettségeket nem használni a legostobább döntés, amit a játékban hozhatunk.

A városka valószínűleg egy jóléti államban lelhető, ugyanis a jóemberek hihetetlen pénzeket kérnek szolgálataikért. Ez elsősorban induláskor zavaró, az az 1500 arany nem nevezhető itt soknak...

Találhatunk itt még néhány ténfergő polgárt, rájuk csak a kezdeti történet megtudakolásánál van szükség. Egy jó tanács: NE dobjatok be pénzt a zenészek tarsolyába!

I: Ardyl





1. Riken szelleme

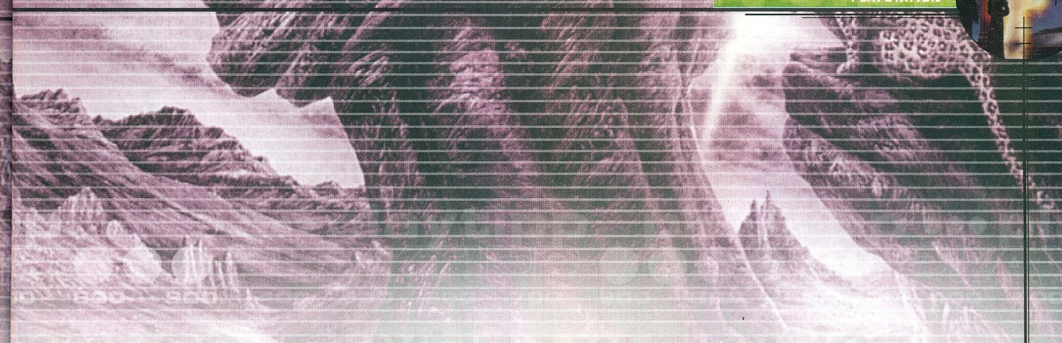
A tájban bóklászva egy kis falura bukkanunk, ahol a dolgozó nép elpanaszolja, hogy amióta egy gonosz varázsló ellopta tőlük a Bőség Szaruját, a szemük is kopog az éhségtől. Menjünk le az útvesztőbe, ahol is a kaland újabb mozzanata tárul fel. Egy Riken nevű kísértettel szóba elegyedve elmondja, hogy a Szarut jött ő is visszaszerezni, ám a csapatát lemészárolták. Érthető okokból segít likvidálni a mágust, amihez előbb a Jég és a Tűz Gömbjét kell elvennünk jelenlegi gazdáitól. A 2. és a 3. szinten találhatjuk meg e tárgyakat, egy levágott jég-, illetve tűzgólem teteme mellett. A két komponenst összeszedve máris mehetünk az utolsó szintre, ahol is adjuk oda a megjelenő Rikennek. Cserébe megkapjuk a Felhő Köpenyét, amellyel a gonosz mágus termének falai átjárhatóakká válnak. Üssük le, és máris mienk a Bőség Szaruja. A faluban érte ugyan csak köszönetet kapunk, ám elhagyva a vidám embereket, Riken kísértete hálából megajándékoz minket első kristályunkkal.

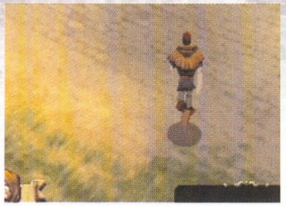
2. A Napkereszt

Egy kedves kis házikónál karosszékében pihengető megrendelőnk, Drakus elmondja, hogy műgyűjtő, és a Napkeresztre fáj a foga, amelyet Kaliba Gyermekei nevű szerzetesek bitorolnak. Semmi probléma! A labirintus harmadik szintjén találhatjuk meg a kolostort, ám amíg nincs felhatalmazásunk Kalibától, nem léphetünk be. Ehhez a negyedik szinten









kell kiállnunk a beavatás próbáját egy Gondor nevű úriembernél. A feladat az első teremben agyonütni a pókokat, kinyitni a kapcsolókat, és az egyik fülkéből felvenni a terem kulcsát. A második teremben pókok helyett egy leláncolt bűnözőt kell jobblétre szenderítenünk (Életistennő? Hmm...), majd felszedve a zsebéből kipottyanó kulcsot, átmenni Gondorhoz. Már csak három fegyver közül kell kiválasztanunk egyet és Kaliba Gyermekévé válunk. Viseljük a kapott amulettet, így már gond nélkül besétálhatunk a Kolostorba. Az oltáron lévő keresztet ne birizgáljuk, mert a felbőszült atyák ránk rontanak, inkább keressük meg a kapcsolót, és menjünk be a kinyíló ajtón. Emeljük le a koporsót, és öljük meg az ébresztéséért meglehetősen ideges Enochot. Az elejtett keresztet vigyük fel Drakusnak, akiről rögtön kiderül, hogy főállásban kísértet és Draaknak dolgozik. Öljük meg.

3. Mika, a boszorkány

Egy kis falucskába érve meglepő kép



fogad, úgy tűnik, itt sokat adhatnak a művészetek pártolására, hiszen egy gyönyörű fiatal nőt formázó szobrot állítottak a térre. A falusiakkal beszédbe elegyedve kiderül, hogy szó sincs kulturális pezsgésről, csak a falu boszorkánya kővé változtatta beszélgetőpartnerünk feleségét, mert ő már ronda és öreg (na meg irigy is egy cseppnyit). A banya pedig addig nem oldja fel a bűbájt, míg valaki nem hoz neki egy, az ifjúság elixírével teli flaskát. A labirintus – ki hitte volna – az Ifjúság Kútja nevet viseli. Második szintjén találunk egy tükröt egy ládába rejtve, a negyedik szintjén pedig már magát a kiszáradt kutat, és egy kétségbeesett fiatalembert, Elast. Adjuk neki a tükröt, és máris kiderül, hogy a saját tükre miatt hitte öregnek magát, amelyet nagylelkűen rögtön nekünk is ajándékoz. Vigyük fel a hazugságok tükrét a boszinak, aki azonnal elhiszi, hogy megfiatalodott, és feloldja a varázst. A faluban vehetjük át megérdemelt jutalmunkat a hálás, ám a fentiek alapján kissé hiszékeny helybéliektől.

II. Terrnya

1.Genna mérgezése

Bolyongásunk közepette egy kis karavánra akadunk, egy ágyban fekvő, láthatóan beteg nővel, és egy fel-alá lófráló férfival. Az úriember közli, hogy felesége, Genna beteg. Felnyitva az egyik ládát (hisz miért ne rabolnánk ki őket), egy levelet találunk, amely Genna betegségét elég egyértelmű okra vezeti vissza. A férfi bevallja tettét, majd elkalauzol egy mágushoz, akitől egy kelyhet kapunk, amelyet a Szerencse Kútjából kell feltöltenünk a méreg semlegesítésére. A kút a második szinten leledzik, egy központi és négy kereszt alakban elhelyezkedő emelvényből áll, amelyeket fénypászmák világítanak meg. A négy pulpitusra prizmákat kell elhelyeznünk, hogy a szerencse fényei megtöltsék azt. Kutassuk fel őket, és ha megtelt a kehely, gondosan vegyük fel újra mind a négyet – darabjáért 12 500 csengő arannyal fizet a fogadós. A kelyhet adjuk Gennának.

2. Az egyszarvú kiszabadítása

Végre az állatvédő játékosok is kiélhetik hobbijukat, igaz ugyan, hogy nem bálna, de azért kétségtelenül rabságban sínylődik a szegény egyszarvú. Egy kis tündérke kérlel mellette, hogy szabadítsuk ki a barátját, akit egy Felder nevű gonosz varázsló ejtett fogságba, majd kényelmesen elhelyezkedik hátizsákunkban. A második és a negyedik szinten jó hasznát vehetjük, az utunkat elzáró kapu rácsain át berepülve eliminálja az akadályt. A negyedik szinten kell fejbe kólintanunk Feldert, majd a megszerzett kulccsal kinyithatjuk az egyszarvú bilincsét.

3. A tündér tava

Az erdő közepén megbúvó tó felett kis tündér lebeg. Ha kapcsolatba lépünk vele, rövid fuvolaszólamot hallhatunk. Jegyezzük meg, mert később még szükségünk lesz rá. A labirintusban öt különbö-



ző hangú fuvolát találunk ládikákba rejtve. A szájak termében a falon lévő arcokba kell elhelyeznünk őket, hogy a tündér dallamát játsszák. Ugyanis e teremből juthatunk be régen várt kristályunkhoz, azonban a terem tele van kígyókkal, akik nagyon hamar kivégeznek minket. A zene segítségünkre lesz, hogy túljárjunk a kígyók eszén, és megszerezzük jutalmunkat.

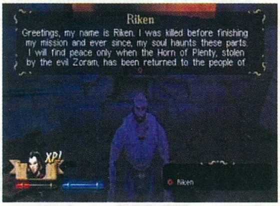
III. Maghor

1. Gyerekrablók

A tájon csak úgy nyüzsögnek a gyíkemberek, és nemsokára megtaláljuk áldásos tevékenységük eredményét – egy kiégett falut. Az életben lévő hölgy megkér, hogy szabadítsuk ki elrabolt gyermekét. A labirintus bejáratát csak egy fa kidöntése árán közelíthetjük meg, de mielőtt bemennénk, adjunk egy gyógyitalt a földön fekvő szerencsétlennek – nem fogjuk megbánni. Menjünk végig a labirintuson, a negyedik szinten, a templomban találjuk a gyermekrabló gyíkembert. Mutassuk meg neki, hogy a gyermekkereskedelem mennyire veszélyes foglalkozás manapság... Vigyük fel a csecsemőt az asszonynak.

2. Darázsfészek

Ismeretlen démonok zargatják megbízónk nyugodalmát: kútja hirtelen kiszáradt, szomszédja eltűnt odalenn, és azóta erős bűz árad belőle. Szálljunk alá a kútba, és készüljünk fel az eddigi legnehezebb küldetésre. (Jó, ha viszünk némi



DARKSTONE

gyógyitalt, vagy láthatatlanságtekercset.) Az első szint a vödör, a másodikon kezdődik el az igazi útvesztő. Keressük meg a Terror Trónját, és a trónoló csontvázat küldjük vissza a temetőbe. A pofátlanul lövöldöző darazsakat kikerülve menjünk tovább, a harmadik szinten találunk két bányát, mindenféle fura, virágszerű darázsfészkekkel, amelyek csak úgy ontják a kellemetlen rovarokat. Üssük széjjel a természet eme rút gyermekeit, majd ereszkedjünk az utolsó szintre. Itt szabadítsuk ki Rosst, akitől cserébe megkapjuk az egyetlen fegyvert, ami sebzi a királynőt. Keressük meg a királynőt, egy gusztustalan, óriási férget, és jutassuk vissza lelkét az örök körforgásba.

3. Bartalan kincse

Egy szegény öreg szerzetes megkér



minket, hogy segítsünk visszaszerezni elveszett szeme világát. Mivel az úttörő ahol tud, segít, nem utasítjuk vissza a felkérést. (Jól is néznénk ki, miből lenne akkor kristályunk?) Menjünk a labirintusba, ahol három szobor megszerzése lesz a feladatunk. Miután megszereztük mind a három szobrot, menjünk le az utolsó szintre, amely meghökkentően egy órára hajaz. Ez lesz a megoldás kulcsa, helyezzük el a szobrokat a következő állásban: aranyszobor hét óránál, az ezüstöt tíz, a bronzot pedig három óránál. Ekkor a felnyíló ládából Ra szeme kerül elő, ezt kell odaadnunk a papnak, egy nagyítót nyerve szolgálatainkért. Vigyünk el a horgásztól halat, és adjuk oda Rossónak, aki cserébe megjavítja a hidat. A nagyítóval olvassuk el a szigetre menő híd névtábláját, és kövessük az utasításait, így egy bibliához jutunk. Menjünk Eras templomához, és tegyünk némi eledelt a tányérokba. Adjuk neki a bibliát, majd miután megáldotta, vigyük el a papnak.

IV. Dywhad

1. Az elrabolt szerető

Megbízónk kis táborában pihengető lovag, Eraldus nője felkutatására bérel fel



minket, akit óriási pókok raboltak el. Ő ugyan nem mer lemenni, de megszór minket ellenszerekkel, amelyeknek nagy hasznát látjuk lent. Mindjárt az első szinten megtaláljuk a raboskodó nénit, de börtönének kulcsát mélyebben kell keresnünk. A további szinteken négy méreggel teli üstre és – minő véletlen egybeesés – négy méregközömbösítő oldatra bukkanunk. Találjuk ki, mi a dolgunk, és miután mind a négy üstöt közömbösítettük a negyedik szinten megnyílik az út a pókok mesterének termébe. Vágjuk el élete fonalát, és máris miénk a börtön kulcsa. Szabadítsuk ki a hölgyet, és menjünk fel jutalmunkért. Aki még nem fogott attól gyanút, hogy a szokásos kristályt már felvettük a negyedik szinten, majd most meglepődhet az emberi hálátlanság mélységein. Vágjuk le a lovagot és a nőjét is (utóbbi varázslóként farkasemberré fog változni) és megszereztük Eraldus kulcsát. Nyissuk ki utazóládáját, és vegyük el a felszerelését. (A kétkezes kard és a páncél különösen hasznos, ha varázslóval játszunk.)

2. Horgan küldetése

Az AD&D rusnya rosszfiúi, az orkok ezúttal sem cáfoltak rá garázda hírnevükre, kifosztottak egy kedves öregembert, elvették tőle egyetlen varázstárgyát. A lopás bizony csúnya dolog, ahogy a Beatrice is megmondta, így nekünk a mészárlás nemes feladata jut osztályrészül. A varázskristályért cserébe Horgan elmondja a labirintus lejáratának titkát: a kapu kinyílik, ha az előtte lévő tálba valamilyen tárgy kerül (ügyes megoldás, úgy tűnik, itt a kalandozókból élnek). A labirintusban Garthol, Digmar és Hassen nevű, jelenleg a szó szoros értelmében csontsovány fiatalemberek legyakása vár bennünket. Hassen esetében ez egy kicsit komplikált, mielőtt visszazavarnánk örök pihenőjébe Garthol és Digmar kardjával szét kell hasítanunk a szinten fellelhető két koponyát. Teljesítsük kötelességünket, és vegyük fel jutalmunkat.

3. Shadire

Egy Shadire nevű varázslóról kiderül, hogy Konrad Lorenz lelkes követője, aki a gyíkemberek viselkedésének titkait tanulmányozza. Elpanaszolja, hogy mostanság nagyon megváltoztak kis kedvencei, és szinte érezni a levegőben, hogy készülnek valamire. Ebből ő komoly tudósként arra a következtetésre jutott, hogy bizonyára valamilyen különleges képességű gyíkember születése körül bábáskodnak. Felkér minket, hogy szálljunk alá a fészkükbe, és pusztítsuk el a pikkelyes szuperment. Ehhez a Mennyei Kardra lesz szükségünk, amelyhez meg kell találnunk a Mennyei Szimbólumot. Ez elég könnyű feladat, csak az első emeleten raboskodó személynek kell szabadságát visszaadnunk. Adjuk oda a szimbólumot Shadire-nak, aki elkészíti nekünk a kardot. Felfegyverkezve a Szent Pengével vágjunk neki ismét a labirintus folyosóinak, és meg se álljunk a keltetőteremig. Itt törjük össze a tojásokat, és aprítsunk fel mindenkit, aki ebben meg akar akadályozni.

V. Omar

1. Kolos

Nem messze a labirintus bejáratától egy különös módon barátságos kísértetre bukkanunk, Kolosra, aki megígéri, hogy segít nekünk, ha netalán bajba kerülnénk. A labirintus első szintjén, a könyvtár bejáratánál már meg is jelenik kedves ismerősünk. Tiltakozását figyelmen kívül hagyva, a könyvtárba lépve találjuk Atenust, aki a labirintusban elrejtett három elixírért cserébe felajánlja, hogy elkészíti nekünk a Lélek fioláját. Teljesítsük kérését és vegyük át a fiolát. A negyedik szinten Kolos bebizonyítja, hogy kutyából nem lesz szalonna: orrunk elől fújja meg a kristályt. Menjünk a sírjához, és használjuk az Atenustól kapott fiolát, a megjelenő Kolosból pedig verjük ki fáradozásunk gyümölcsét..

2. Roland király

A labirintus bejárata környékén vidám





kis tábortűzbe botlunk. A tűz körül ücsörgő két úriember bemutatkozik: Ramal herceg és hűséges követője, Melchior. A tűzzel szemben ők egyáltalán nem tűnnek vidámnak, érthetően, hiszen Ramal herceg kedvesét, a szépséges Jasmine-t elrabolta a rettenetes, gonosz varázsló. Alászállva a labirintusba, már az első szinten felfedezzük a Háremet, amelyet a kor technikai fejlődésével lépést tartó mágus nem eunuchokkal, hanem elektromos lövedéket okádó ágyúkkal véd. Ha nem akarunk idejekorán elhalálozni, haladjunk úgy, mint a villám: gyorsan és



cikcakkban. (Érdemes megfontolni a Haste vagy a Berserk varázslatok alkalmazását.) Itt találjuk Jasmine-t, ám sajnos még nem tudunk rajta segíteni, hiszen mágikus bilincsbe van verve. Egyelőre hagyjuk magára, hatoljunk mélyebbre az útvesztőben. A második szinten a haldokló Melchior elmeséli, hogy Ramalt és őt fogságba ejtették, és felkér minket tehetetlen ura kiszabadítására. Halála előtt átnyújt egy kulcsot, amivel a harmadikon kényszermunkán raboskodó Ramalt engedhetjük szabadjára. Cserébe egy medált kapunk, amely megtöri Jasmine bilincseit. A hálás hercegnő Roland kürtjét adja nekünk, a boldog pillanatot megzavarni igyekvő mágus hullájánál pedig a használati utasítást lelhetjük. Menjünk fel a felszínre, keressük meg Roland sírját, és ébresszük fel a pihenő hírességet. A sztárokra oly jellemző módon, hisztizve ront elő, és álma megzavarásáért életünket követeli. Vegyük el az övét és tegyük fel a sisakot amit elejtett. Így már beléphetünk a negyedik szintre, a kristályt őrző lovagszobrok színe elé.

3. Langolin a varázsló

Következő feladatunkat riasztó kis intermezzó előzi meg, egy kis tanya előtt férjéért aggódó asszony és egy fehér mágus társaságára bukkanunk. Langolin, a mágus a halhatatlanság varázsitalának három flaskájával és az egyik kristályunkkal vissza tudná szerezni a nő férjét. Ha vagyunk annyira naivak, hogy odaadjuk neki a kristályt, máris fellebben a fehér fátyol az állítólagos mágusról: nem más, mint gonosz kísértet, Draak mocskos ügynöke. A jól végzett munka örömének hangjelenségeivel távozik a színről, mi meg mehetünk le a labirintusba kalapálni. Minden egyes szinten megtalálhatjuk a halhatatlanság kútját, beléjük gázolva az ifjúság és a halhatatlanság elixírének egy-egy példányával gyarapíthatjuk tulajdonunkat. A negyedik szinten jogos bosszút állhatunk csaló ismerősünkön, Langolinon, visszaszerezve ezzel az elrabolt kristályt, amelyet használjunk a hatodik kristályt magába záró foglalaton.

VI. Mothada

1. A kárhozott ítélete

A felszínen kóborolva komor kis faluba tévedünk, itt már bizony senki sem fog több adót csalni. A labirintus bejáratánál levegőző szellemtől megkapjuk az eligazítást: segítenünk kell neki befejezni szellemlétét, mivel a fajtája már nem tudja megölni magát. (Nem probléma, 40000 arany lesz...) Szándékának komolyságát igazolandó, ránk bízza lakáskulcsát, majd visszatér felelősségteljes munkájához. Kövessük példáját, menjünk le mi is újdonsült munkahelyükre, és vegyük fel a munkát. Feladatunk minden egyes szinten egy-egy kereszt összegyűjtése, amelyekhez a kulcsot használva jutha-



tunk be. Ismerősünk, úgy tűnik, műgyűjtéssel is foglalkozik, hiszen mielőtt még a túlvilágra segítenénk, elkéri a három keresztet, majd hálából nekünk támad.

2. Körök

A labirintuson kívül a halál és az élet három körét láthatjuk, amelyeket a küldetés teljesítéséhez használnunk is kell. Menjünk le az útvesztőbe, és keressük meg az első három szinten a halál három virágát. Vigyük fel őket a felszínre, és dobjuk a halál három körébe. Menjünk az élet köreihez, és vegyük fel a megjelenő virágokat. Menjünk le az utolsó szint-



re, és helyezzük őket egyenként a három piramisba.

3. Három démon

Gaetan elpanaszolja, hogy tolvaj kis goblinok elrabolták a fegyverét. Lekalapálva a kis útonállókat adjuk vissza az elrabolt bárdot, cserébe a Démonok Pajzsát kapjuk, amelynek a labirintusban nagy hasznát vehetjük. Feladatunk három drágakő megszerzése lesz, amelyeket az első három szinten tudunk összeszedni, egy-egy démont formázó szoborból kiütve. (Ennyit a művészi érzékenységről...) Az utolsó pályán helyezzük be a három drágakövet az oszlopokba, és vegyük fel a kristályt.

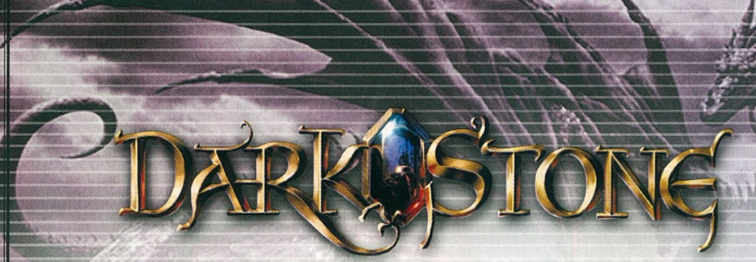
VII. Baasthel

1. Luxurious, a vámpír

A környékbeli molnár elmeséli, hogy segédje eltűnt, és egy idő óta olyan nyugtalanító zajokat hall a malomból, hogy nem mer dolgozni. Nekünk kell kitakarítani birodalmát, amelyhez egy sokáig égő fáklyát ad segítségül. Benn egy malomra egyáltalán nem jellemző, jól kiépített teleporthálózat fogad, no meg a molnár segédje, aki elmeséli, hogy egy Luxurious nevű vámpír reggelizett belőle, így nemsokára ő is vámpírrá válik. Csakugyan... Miután befejeztük az aktív eutanázia menetrendszerű procedúráját, teleportálgassuk végig a pályát, amíg fel nem leljük a kőtörő kalapácsot. Menjünk ki a felszínre, és keressük meg az őrült patkányok táborát. Deratizáljuk a környezetet, és a kalapács segítségével szabadítsuk ki Luxurious pálcáját a szikla fogságából. Menjünk le a legalsó szintre, és adjuk oda a vérszívónak elveszettnek hitt pálcáját. Természetesen megtámad minket, hiába az emberek halálukban is hálátlanok maradnak...

2. A szent szám

Az utolsó kristály megszerzésének legprimitívebb küldetése. A felszínen a már közhelyessé váló jelenet fogad: egy férjét visszaváró hölgy az érzelmeinkre, a láto-



másaival küszködő pap pedig az intellektusunkra kíván hatást gyakorolni. A pap egy szent számot emleget, amely romlásba dönti az ördögöt, szóval ennyit az intellektusról... Menjünk csak szépen le a labirintusba, ahogy eddig is tettük, és kalapáljunk le minden szembejövőt. Mindhárom szinten megtaláljuk a hetedik kristályt, és minden egyes alkalommal kiderül, hogy csak illúzió az egész. A negyedik szinten megtaláljuk nőnemű megbízónk özvegyi mivoltának bizonyítékát, férje holttesténél pedig három tekercset, amelyekből kikövetkeztethető, hogy a szent szám 540. Menjünk az ördögöt formázó szoborhoz, és állítsuk be a számot, majd vegyük fel a hetedik kristályt.

3.A druidák gyűlése

A labirintus bejáratánál egy Ubus nevű illető kérlel minket, hogy segítsünk mesterének, aki már nagyon régóta bement az útvesztőbe, és még nem adott életjelet. Úgy tűnik, nem jutott messzire, hiszen már az első szinten megleljük a haldokló varázslót, aki küldetésének folytatására szólít fel minket, és végrehajtásához átadja a Szent Íjat (pedig a Szent Kézigránáttal sokkal többre mennénk). Feladatunk három szobor, és persze az összes gonosz druida elpusztítása. Ha végeztünk, az első teremben felvehetjük szokásos gázsinkat.

VIII. Serkesh

Az utolsó küldetésünk várhatóan a legnehezebb a játékban. Mielőtt lemennénk körmére nézni tűzfújó nekromantánknak, állítsuk össze a játék elejéről ismerős Sebastian segítségével az Idő Gömbjét. Helyezzük a kristályokat a körben elhelyezkedő emelvényekre, és nézzük meg a Gömb megszületését bemutató videót. Immár ismét bevetésre kész a csodafegyver, azonban Sebastian rögtön el is sorolja korlátait. Aktiválása lehetővé teszi, hogy maradandó sérülést ejtsünk Draakon, ám ehhez csak hatvan másodperc áll rendelkezésünkre, utána elfogy belőle a mágikus üzemanyag, és vissza



kell hoznunk feltöltetni nagytudású ismerősünkkel. A labirintus egyébként csak háromszintes, a harmadikon Draak otthonával, ahol a játék további megkönnyítése érdekében a térképet sem használhatjuk. Szerencsére Draakot térkép nélkül is könnyű megtalálni, ám legyőzése nem gyerekjáték, mert azon túl, hogy állandóan wyverneket idézget maga köré, rettenetesen nagyokat sebez, és annyi életereje van, hogy kalandozó legyen a talpán, aki leüti. Ráadásul az Idő Gömbjét is be kell táraznunk valamelyik övünkbe, így el kell döntenünk, hogy a másikba varázsitalt, vagy gyógyitalt teszünk. Sok sikert kívánunk!

Tippek és trükkök

Karakterek

Mint minden rendes szerepjátékban, karaktereink kasztokba soroltak, eltérő képzettségük és tulajdonságaik alapján. Fejlesztésükkor e különbségek elmoshatók, ám érdemes szem előtt tartani azt a tényt, hogy a durva szörnyek legyőzése hasonlóan durva fegyvereket, illetve varázslatokat igényel. Ezek használata pedig igencsak felfejlesztett képzettségeket igényel, amely erősen egyirányú (kasztnak megfelelő) fejlesztést követel meg. Persze, mindenkinek szíve joga választani...

Harcos/Amazon: nagy erő és életerő,



gyenge mágia és közepes ügyesség jellemzi. Fegyverei közelharcra készültek, használatuk erőt igényel. Ő az a bizonyos kalapálós fajta, közelharcban párját (és a mellette állókat) ritkítja.

Képzettségek:

Forester: tavakban halászgatva élelmet nyerhetünk.

Learning: az ellenfelekért kapott tapasztalati pontokat növelve gyorsítja szintlépésünket.

Repair: használat közben sérülő tárgyainkat javíthatjuk.

Trade: olcsóbbért vásárolunk, drágábban adunk el.



Master of arms: a találati arányunkat és sebességünket növeli.

Concentration: használatával ideiglenesen növeli az erőt és az ügyességet.

Orientation: alkalmazásával képzettségi szintnek megfelelő időre látható a labirintus teljes térképe.

Varázsló/Boszorkány: erős a mágiában, gyenge a testi és az életerőben. Elsősorban pusztító varázslataival érdemes hatni a célközönségre, és nem szabad engedni, hogy körbevegyenek. Ha ez mégis megtörténik, farkassá változva (Lycanthropy képzettség) vágjuk ki magunkat. Felszerelése mágikus készséghez kötött.

Képzettségek:

Learning: lásd harcos.

Communion: gyorsabban növekszik a manánk.

Meditation: időlegesen növeli a manát.

Lycanthropy: időlegesen farkasemberré változva folyamodhatunk tettlegességhez.

Detection: jelzi a varázstárgyakat.

Recharging: feltölti a kiürült varázstárgyakat.

Identification: megállapíthatjuk a varázstárgyak tulajdonságát.

Orgyilkos/Tolvaj: az ügyességben és az életerőben jeleskedik, a többiben elég gyenge. Elsősorban távolra ható fegyvereivel az egyik leghatékonyabb karakter a játékban, fegyverei ügyességet igényelnek.

Képzettségek:

Learning: lásd harcos.

Trade: lásd harcos.

Identification: lásd varázsló.

Defusing: hatástalanítja a csapdákat.

Perception: érzékeli a csapdákat.

Silence: lopakodás, észrevétlenül közel mehetünk (de minek?).

Theft: kirabolhatjuk ellenfeleinket, anélkül, hogy megölnénk.

Szerzetes/Papnő: kiegyensúlyozott karakter, mindenhez ért egy kicsit (azaz semmihez sem igazán). Zúzófegyverei



közelharcra valók, de hatékony verekedéséhez érdemes segítő bűbájhoz folyamodni. Fegyverei használatát az életerő korlátozza.

Képzettségek:
Learning: ahogy az előbbieknél.
Recharging: lásd varázsló.
Communion: lásd varázsló.
Master of arms: lásd harcos.
Perception: lásd tolvaj.
Concentration: lásd harcos.
Prayer: ideiglenesen növeli páncélozottsági szintet.

Mágia

A bűbáj formái négy szintbe sorolhatók, illetve megkülönböztethetünk papi (védő) és varázslói (támadó) varázslatokat. Varázslatot bárki tanulhat, ám harcosként vagy tolvajként ne nagyon álmodozzunk a magasabb szintű mágia alkalmazásáról. (1. szint 25, 2. szint 55, 3. szint 105, 4. szint 155 mágia pontot igényel. No comment.)

Varázslataink:

1. szint

1. Berserk: növeli sebességünket (a haste-nél kevésbé), találati valószínűségünket és sebzésünket. Emellett nem utolsósorban még gyógyít is. Ideális a közelharcban.

2. Healing: gyógyítás, azaz varázserőnk életpontokká alakítása.

3. Antidote: mindenféle rút mérgezést megszüntet, akárcsak folyékony változata.

4. Magic missile: mágikus lövedékünkkel messziről törhetjük le ellenfeleink jókedvét. Az első küldetésekben még hatékony, később már komolytalan.

5. Light: fényt varázsol életünk sötét epizódjaiban. Elsajátítása minden karakternek melegen javasolt.

6. Magic door: segítségével térkapu nyílik kis városkánkra, ha már nagyon honvágyunk van. Jelentőségét nem kell magyarázni.

7. Ray of injury: hősünk körül lángra gyújtja a közeli elleneket. Az elején még hasznos, előrehaladva már nem annyira, bár kétségkívül nagyon látványos.



2. szint

8. Invisibility: láthatatlanság. Igen hasznos, ha észrevétlenül akarunk áthaladni valahol. Nagyon manaigényes.

9. Detection: segítségével könnyen kiszúrhatjuk a varázsfegyvereket. Szerintem teljesen haszontalan, mert annyira sokat azért nem változtat a keresgélésen, viszont rövid ideig tart, és nagyon eszi a manát.

10. Night vision: ellenfeleink vörösen világítva megkönnyítik lelövésüket. Végül is, miért ne?

11. Magic bomb: magunk elé helyezünk egy lángnyelvvel jelképezett bombát. Hatékonyan írtja a szembejövőket.

12. Haste: rövid ideig nagyon gyorsít.

13. Food: ha éhesek vagyunk, és már nincs mit enni...

14. Sparks: közeli ellenfelünkbe szikra csap át rólunk. Nem az igazi.

15. Telekinesis: távoli tárgyak (pl. ajtók, ládafedelek) mozgatását teszi lehetővé, elkerülve az esetleges csapdákat.

3. szint

16. Fear: ellenfeleink fejvesztve menekülnek közelünkből. Bekerített varázslók figyelmébe ajánljuk.

17. Slowness: áldozatunk jelentősen belassul.

18. Death dome: védőburkot képez körülöttünk, aki áttöri, megnézheti magát...

19. Teleportation: a pálya másik pontjára repít, ha már nagyon forró a talaj.

20. Forgetfulness: hatékonyan akadályozza ellenfeleink varázslási kísérleteit.

21: Fireball: nagyot sebző tűzgolyó. Érdemes megtanulni.

22. Reflecion: visszaveri a ránk lőtt lövedékeket és varázslatokat, sajnos csak elég rövid ideig.

23. Storm: hátralöki a környezetünkben tébláboló szörnyeket, és aki a falhoz ér, sebződik.

24. Poison cloud: mérges gázfelhővel nehezíti meg ellenségeink életét. Hmm...

4. szint

25. Mutation: ellenfelünkből helyre kis csirkét alakít, bár túl kevés időre.

26. Confusion: kiszemelt áldozatunk bajtársára támad. Cool!

27. Flame thrower: pusztító tűzfolyam söpör végig előttünk.

28. Invocation: egy szimpatikus tűzgólem siet segítségünkre a maga egyszerű módján.

29. Stone: hatására a szerencsés kiválasztott kővé dermed.

30. Absorption: vámpírként szívhatjuk ellenfeleink életerejét. A legkorrektebb varázslat a játékban.



Harc, fegyverek

Miután mindegyik kaszton belül számtalan fejlesztési lehetőségünk van, csak nagy vonalakban adhatunk tippeket a harcra. A jól fejlett testi készséggel rendelkezők a közelharcban, a gyenge életerejűek inkább a távolról szemétkedésben jeleskedjenek. Természetesen rengeteg variáció létezik, de még az alapvetően fegyvereikre építőknek is melegen ajánlott harci készségeik csiszolása mellett legalább az első szintű varázslatok elsajátítását lehetővé tenni, azaz elérni a bűvös 25 mágiapontot. Ugyanis az első szintű varázslatok javarészt a verekedés hatékonyságát hivatottak fejleszteni, megfelelő alkalmazásuk jelentős könnyebbséget jelent az aprítás során. Például a Berserk kimondottan a kalapálást előnyben részesítőknek készíttetett, arról pedig csak egy vérbeli íjász tudna mesélni, mennyivel jobb világosban célozni, mint egy sötét folyosón. Persze a fordítottja is ugyanennyire igaz, egy varázsló sem kószálhat harmatgyenge erőnléttel, hiszen a másik tábor is bővelkedik mindenféle lövöldöző figurával.

Fegyverzetünk kiválasztása alaptulajdonságaink függvényében alakul, harci stílusunk kialakításánál érdemes ezt nem szem elől tévesztenünk. Bár a program a fegyverkovácsnál ajánlásképpen kaszt szerint kategorizálja a munkaeszközöket, a döntés a miénk, bármelyikkel dolgozhatunk, ha képességeink lehetővé teszik (lásd: karakterek). Az egykezes fegyverek mellett hordhatunk pajzsot, vagy fáklyát, ám sebzésük és tartósságuk is jóval kisebb, mint kétkezes társaiké. A kétkezes fegyverekkel ugyan lassabban is támadhatunk, mégis célszerű ezeket alkalmazni, mert sebzésük eleve nagyobb, és nagyobb tartósságuk miatt jobban is fejleszthető, mint az egykezeseké. A sebzés egypontos növelése ugyanis a tartósság azonos mértékű csökkenését vonja maga után, emiatt nagy tartósságú fegyvert érdemes fejleszteni, hacsak nem szeretünk naphosszat gyönyörködni a Magic Door csodálatos látványában, útban a sérült szerszámok specialistája felé...

TUROK 3

Volt szerencsém végigszerencsétlenkedni a Turok sorozat legújabb darabját, amely a Shadow of Oblivion címet viseli. Előre szólok minden kedves olvasónak, hogy ez a Nintendo 64-re megjelent kis alkotás nem igényel különösebb gondolkodást, mondhatnám azt is, hogy a Turok 3 alkotóbrigádja visszakanyarodott a first person shooter műfaj elfedettnek hitt hagyományaihoz, amikor csak eszeveszetten gyilkolásztunk, és kapcsolókat és kulcsokat keresgéltünk egy labirintusban. Hát itt még azt sem nagyon kell. Ezt a játékot egyszerűen végig kell játszani, és ez nem jelent nagy kihívást, egyszerűen csak nagyon ügyesnek kell lenni, mert ellenfeleink bizony elég kemények, és hamar végeznek velünk, ha nem vigyázunk halandó életünkre. Szóval nincs más hátra, mint bekapcsolni a gépet, és beteljesíteni végzetünket, ami jelen esetben céltalan öldöklés volna...

A Turok 3 története szinte egy brazil családregény újabb epizódja, nagyobb meglepetések nélkül. Josh, Danielle és Joseph Fireseed a Turok klán vérének utolsó őrzői. Arra hivatottak, hogy megvédjék világunkat az Oblivion gonosz erőitől. Josh, a legidősebb testvér ugyanakkor egyre nehezebben bírja a gyűrődést, és szörnyű rémálmok gyötrik. Az Oblivionok álmában végeznek vele, amikor egy kisfiút próbál megmenteni egy börtöncellából. Bár Danielle rendszerint megnyugtatja, sajnos szörnyű rémálma valóra válik. Oblivion mutánsok érkeznek a Fireseed házba, és Josh nem tudja megvédeni családját a túlerővel szemben, ezért feláldozza életét, hogy Danielle és Joseph megmenekülhessen. A megmaradt testvérpárt egy Adon nevű nő menti meg, aki a Hangok Tanácsa küldötte, és küldetése, hogy a Fény Őrzőjét felkészítse az Oblivionok elleni háborúra. A Tanács előtt nekünk kell hát megválasztanunk, hogy a továbbiakban Danielle, vagy Joseph személye legyen a kiválasztott. Jómagam az ifjabb férfit szemeltem ki, ezért a végigjátszást az ő vonalán mutatom be nektek, de aki esetleg Danielle-t részesítené előnyben, szintén eredményesen használhatja fel tanácsaimat, mert a két karakter között csupán képességbeli eltérések vannak, a pályák nem változnak semmit (ezt kipróbáltam). Előljáróban a fegyverekről írnék néhány sort. A játék folyamán a következő arzenált gyűjthetjük össze, ha elég ügyesek vagyunk, és bizony megéri keresgélni:



- **-Tomahawk**: Danielle kezdeti fegyvere, tollai és fanyele van. Csak a kezdeti időszakban érdemes használni, vagy akkor, ha már minden másból kifogytunk.
- **-Razor Wind Blade:** Joseph kezdeti fegyvere, elég veszélyes darab, szinte minden ellenfelet azonnal kettévág, érdemes forgatni.
- **-Razor wind:** a tomahawk felújított változata, végigrepül a látóterünkön, mint egy jobbfajta bumeráng, és mindenkit kettészel, aki csak arra jár.
- **-Spear:** Egy igen érdekes, de ugyanakkor deathmatch módban használhatatlan fegyver.
- **-Bow:** Egy sima íj, ami szinte felesleges, mert senkin nem ejt komolyabb sebet, csupán lassítja az ellenfelet.
- **-Tek bow:** Danielle robbanófejekkel felturbózott nyila, amely becsapódáskor elég szépet durrant, és pusztító ereje kitörölhetetlen emlékként vésődik ellenfeleink agyába.
- **-Storm bow:** Joseph nyila, mellyel gyorsabban, felhúzás nélkül lőhetünk.
- **-Pistol:** egyszerű mezei pisztoly. A legjobb távolsági fegyver, amíg Joseph meg nem kapja a távcsöves skulót.
- **-Mag 60:** Danielle háromszor robbanó töltényű spéci pisztolya.
- **-Silenced pistol:** igazi kémfegyver! Lézer, zoom, és a közkedvelt hangtompító.
- **-Assault rifle:** háromszor robban, és elég szigorú hatást gyakorol ellenfeleinkre.
- **-Firestorm cannon:** Danielle halk minigunja. Pokoli gyors.
- **-Shotgun:** A jól bevált testszaggató duplacsövű. Be kell ezt egyáltalán mutatnom valakinek is?
- **-Fireswarm:** Egy rendkívül vicces fegyver. Alaposan felperzseli az indulatokat. Látványos!
- **-Shredder:** amolyan elektrosokk féle. Kicsit hasonlít Gabriel Logan fegyverére a Syphon Filterből.
- **-Grenade launcher:** szimpla gránátvető.
- **-RPG launcher:** Danielle rakétavetője.
- **-Napalm cannon:** Joseph fegyvere, elég kellemetlen hatásfokon!
- **-Vampire gun:** egész egyszerűen elszívja ellenségeink energiáját.
- **-Cerebral bore:** Danielle cucca, ha egyszer befog, akkor nincs menekvés, és bizony elég nagyot durran!
- **-Cerebral burst:** ugyanaz, mint az előző, csak ezt Joseph robbantja fel.
- **-Cerebral possessor:** annyi a különbség, hogy irányíthatjuk az áldozat utolsó mozdulatait. Ez például arra jó, hogy a többi áldozat mellé mozgatjuk a szerencsétlent, és akkor robbantjuk. Jópofa.
- **-PSG (personal singularity generator):** a legkeményebb fegyver, darabokból kell összeállítani, amiket a játék során találunk meg.

Ezekért aztán érdemes játszani, még akkor is, hogyha a gyilkolászáson kívül más dolgunk nemigen lesz ebben a hosszú és értelmetlen játékban. Akkor azt javaslom, hogy induljunk neki, aztán lesz, ami lesz!

Level 1: The Breach

Egy irodaépület felső szintjén találjuk magunkat, kint az utcán vihar dúl, és a rendőrség büszke emberei vigyázzák a csendet földön és a levegőben egyaránt. Egy folyosó áll előttünk, de mikor elindulnánk előre, egy repülő járőr serényen szétzúzza az utat, és - mint ahogy az már lenni szokott - egy másik és hosszabb úton kell Oblivionhoz jutnunk. Szaladgáljunk körbe a szobában, ahol is egy dupla ajtó a lifthez vezet. A többi ajtóval ne pazaroljuk drága időnket, nem nyílik egy sem, csak azt a hatást keltik, mintha labirintusban lennénk. Szóval a liftben állva megpillanthatjuk a segítséget: egy gombot. Nyomjuk meg, és a lift már repít is tova, a következő szintre.

Level 1: Unexpected help

Ahogy kilépünk a hallba, láthatjuk, hogy a földszintre érkeztünk egy zsákutcába, mert a bejárati ajtó el van zárva, és a kivezető utat törmelék fedi, így hát a terem közepén lelógó hálón másszunk fel. Eközben kintről a rendőrség nem éppen baráti hangon közli velünk, hogy nem léphetjük át barikádjaikat, akárkik is vagyunk, mert a törvénysértőket azonnal telepumpálják ólommal. Az emeleten találunk egy pisztolyt, valamint a teremben van még nyílvessző és életerő csomagocska is. Sajnos vissza kell másznunk, mert innen sem jutunk sehova, viszont a földszinten, szemben a bejárati ajtóval van egy üres liftakna, ide ugorjunk be! Egy apró alagút az alagsorba vezet, ahol kellemetlen lehelletű kutyák támadnak ismerkedés nélkül, őket öljük meg, minél gyorsabban! Lent két szoba van, a kisebbikben találunk cuccokat, és ha szétlőjük





a bal sarokban lévő faládát, megtaláljuk a másik ajtó, az úgynevezett "Boiler Room" kulcsát. A kazánházban, ha megkerüljük a bojlert, találhatunk egy kis szobát, itt felnyomhatjuk apadozó életerőnket. Aztán nyomás vissza a szemközti nyíláshoz, ami kivezet az alagsorból egy csőhálózatba. Úgy néz ki, mint egy labirintus, de korántsem az, ugyanis egy balos fordulat után egy kis átjárón átkúszva máris kint vagyunk a vízből. Érdemes a plafonon elnyúló sárga csövet követni, ha valaki nem találná meg elsőre a kis lyukat. Az út végén egy idősebb fazonnal hoz össze a sors, aki segít nekünk kijutni a felszínre.

Level 1: City streets
Abban a pillanatban, hogy felértünk a létrán, az öreget elragadja egy mutáns, pókszerű lény, akit érdemes kicsinálni, mielőtt ő ezt hamarabb megtenné velünk. Aztán jobbra fordulva, a városháza előtti füves terepen nézzünk körül, és találunk töltényt, meg cuccokat, amiket érdemes magunkhoz venni. A füvet elhagyva folytassuk az utunkat, de ne arra, amerről jöttünk, mert a rendőrség barikádjait úgysem tudjuk átlépni. Figyelem! Mi nem tudjuk lelőni vagy megsebezni a rohamosztagos kékruhás bácsit, ő viszont egy-két lövéssel leradíroz, ha kekeckedünk vele, ezért inkább jobbra a fasorba menjünk, és ugorjunk át az ablakon!

Level 1: The back alleys
Ez egy teljesen egyértelmű folyosórendszer, amelynek a vége egy lifthez vezet. Azonban vigyáznunk kell, mert két kutya is megkeseríti majd az életünket, de ha sikerül élve eljutni a lifthez, akkor fellélegezhetünk. A lift a tetőre vezet.

Level 1: Rooftop journey
A tetőn egy rövidfilm után (ahol a zsaruk ugrálnak le a veszélyeztetett körzetbe) át kell ugrálnunk a csöveken, majd egy igazi Mátrix jelenet következik. Ügyes emberek lévén a szemközti ház tűzlépcsőjére kell átrepülnünk, és ha ez sikerül, akkor kapaszkodjunk fel a tetőre! Ott találunk egy jó kis infralátcsövet, majd ugorjunk le a kis mélyedésbe hátul. Ez a múzeumba visz.

Level 1: The Museum
A múzeumban kapcsoljuk be az előbb talált infra szemüveget, így könnyedén vehetjük az összes akadályt, és nem szólal meg a riasztó sem. Egyébként elég, ha kúszunk, mert az összes jelzőfény testmagasságban helyezkedik el, így nem eshet komoly bajunk. A múzeum két szintes, és az alsó szint jobb falán meg is találhatjuk a kijáratot, ami az utcára vezet.

Level 1: Block party
Megölünk néhány zombit az utcán és irány az étterem. Ha túl közel járunk az iskolabuszhoz, a zsaruk golyózáporral honorálják ezt a fajta közeledést az iskolához. Az étteremben szedjünk össze mindent! (Három életerő, egészség, lőszer). Pók a fürdőszobában, szimpla életerő, és irány a csatornarendszer!

Level 1: The sewers
Menjünk el a csövek végéig, ugorjunk le és bizonyosodjunk meg abban, hogy útközben felszedtük az életerőt. Kettő a vízben, majd be a csőbe! A PSG első részét megszereztük, és találhatunk még néhány egészségcsomagot és lőszert mielőtt továbbmennénk. Pók a csőben, egy következő szoba, ahol a forgó ventillátor pengéje környékén három csomag van. Csak egy tanácsot adhatok: úszszunk háttal a pengékkel szemben, rövid várakozás, úszás, stb., majd az életerő megszerzése. Persze máshogy is megcsinálhatjuk, de ez a legkevésbé rizikós szerintem. Mint általában, szedjünk össze mindent és tovább a következő részre, de csak a pók után...

Level 1: To the subway
Fussunk a cső kanyarulata körül egészen a szobáig. Egészség és lőszer, majd fel a létrán! Miután kijutottunk a csőből balra, jussunk túl a ránk várakozó srácokon. Egyikük el fog menekülni. A gyűjtögetést követően teljes sebességgel rohanva lőjük le a zombit, mielőtt túl közel érnénk hozzá. Futás közben először jobbra egy kis utat pillantunk meg, majd egy nagy rakás szemetet és egy részben lerombolt épületet. Az épület belsejébe érve vegyük fel a lőszereket, majd másszunk fel a szeméthalmon, mint egy jobbfajta lelkes kakas! Na itt egy kicsit trükkös lesz! Ugrás fel a kiálló acélrúdra, fel egészen a teraszra, át a drótig. Keresztül a dróton, fel a gerendára. Menjünk el a végéig és egy nagy ugrással meg is szereztük a Shotgun-t, ami pillanatokon belül hasznos fegyverünkké válik. Ugrás le, legyünk nagyon óvatosak! Nemsokára ellenségeink tömkelege fogja ránkzúdítani golyózáporát, úgyhogy célozzuk meg a főutat – amelyiken kezdtünk a rész elején. Balkézről elhagyjuk az udvart, és kétoldalt egy-egy épületet fogunk látni. Menjünk be a 'hálósba' a jobb oldalon! Szedjünk össze mindent az alsó szinten, majd a másik úton a szoba hátsó részében. Az ablakon át élvezzük a csodás kilátást, majd lőjünk le mindenkit, aki az utcán bontja a rendet! Ha ezt elég gyorsan megtesszük, elég idő marad felmászni a hálón, keresztül a gerendán, le a teraszra, át az alacsony tetőre és a többi ellenség megérkezése előtt összegyűjteni mindent. Aztán át a lyukon a falon. Le a csatornába, ezzel teljesítettük ezt a részt.

Level 1: On the tracks
Ez egy egyszerű ügyességi rész, szinte egy az egyben ugyanaz, mint a Syphon Filter esetében. Kerülgetni kell a száguldó metrókat, üregekbe bújva, vagy a peronra ugorva. Gyerekjáték!

Level 1: Train ride
A stopper



TUROK 3



rögtön elindul és el kell jutnunk a vonat elejére az idő lejárta előtt. Könnyű a feladat, ha jól csináljuk. Szedjük fel a két egészségcsomagot és használjunk dögös fegyvert! Haladjunk a következő kocsiba. Itt egy pók vár minket. Szedjük le és lehetőleg a kocsiban álljunk elég távol az ajtótól, hogy a kutyákat is le tudjuk lőni. Tovább haladva fel a sodort fémen, ki a tetőre. Útközben pókok likvidálása, majd le és be a nyitott tetőn. A következő kocsiban újabb pók és a vörös kar meghúzásával vége is ennek a résznek...

Level 1: Power outage

A vonatból kiérve szedjük fel a harminc egészséget a piros peronon. Le a sínekre és irány tovább! Amint elérünk a plafonon levő lyukig, álljunk a sinek végéhez és ugorjunk fel a váltóra középen. Ha tovább folytatjuk az utat, akkor beleesünk valami vizbe, ami leszivja az erőnket. A sinek kanyarulatánál ugrani kell. Másszunk fel a szemétkupacon, fel a tetejére. Egy pók lesz a tetején, egy pedig a távolban. A távolabbi póknál találunk néhány hasznos dolgot. Majd vissza a nagy lyukhoz és balfelől elhagyjuk a falat. A távolban egy pók vár ránk. A törött autók után lesz egy lyuk a falban a jobb oldalon. Az ajtó mögött újra egy pók. A következő ajtó mögött egy zombi lapul. Van még néhány értékes cucc is a szobában, amire szükség lesz. Vissza az előszobába és irány a lift! A liftből felmászhatunk a liftaknán, aztán ugorjunk hátra, át a másik liftre, és egy kellemetlen zombi kiirtása után egy apró helységbe érve kapcsoljuk fel az áramot!

Level 1: Seal the breach

Az áram felkapcsolásával az ajtók bezáródtak és egy pók betévedt oda, ahol a zombi volt. A halála után vissza kell tápászkodnunk a liftaknába egészen a létráig. Meghozzá nagyon GYORSAN! Muszály gyorsnak lenni, mert a másik lift elindult felfelé. Fel egészen a létra tetejéig, aztán néhány ugrás vissza liftre. Rá a másik liftre, ami útban van lefelé. Ez később elindul felfelé és a teteje előtt nem sokkal lesz egy ajtó a falon. Odabent pók és néhány csomag. Még át kell menni néhány szobán, legvégül pedig fel a létrán, és kint vagyunk a tetőn.

Level 1: Hole in the sky (Oblivion gunship)

Az utolsó rész ebben a fejezetben. A titok nyitja az, hogy a helikoptert az Oblivionnal összekötő csápot kell lőni és akkor elég gyorsan végezni lehet vele. Ha egészségi állapotunk nagyon leromlott, akkor egy szinttel lejjebb találunk elsősegélycsomagokat valamint lőszereket. Ajánlatos a shotgunt használni. Egy rövidke filmrészlet után folytathatjuk a következő fejezettel...

Level 2: The military base

Új helyszín, új lehetőségek. Menjünk oda ahhoz az ajtóhoz, amelyik szemben áll a megjelölt falon lévővel. Az ajtó kinyitásához kapcsojukd fel az ajtó jobb oldalán található kapcsolót. Menjünk a következő jobb oldali kapcsolóhoz és nyissuk ki a következő ajtót. Ahogy az ajtó kinyílik, két őr is tüzel majd ránk, érdemes Shotgunnal levadászni őket! A legjobb, ha egyenesen elindulunk feléjük, és ahogy közelebb érünk: TŰZ!

A létra bal oldán található két homokzsák mellett töltényeket vehetünk fel, aztán menjünk fel a létrán és lőjük le a jobb oldalról támadó őrt az irányítószobában. Ott, az irányítószobában, közvetlenül a halott tudós mellett találjuk a belépőkártyát. A küldetés itt be is fejeződött.

Attól az ajtótól balra, amelyiken bejöttünk, kifelé menet találunk egy félig nyitott garázsajtót. Menjünk be a garázsba és vegyük el a földön heverő fegyvert. Ha megvan, azon az ajtón menjünk ki, ahol bejöttünk. Haladjunk egyenesen afelé a fal felé, amelyiken azt a különleges gyemeket ábrázoló jel van. Menjünk át rajta, és lépjünk be a következő terepre.

Level 2: Corridors of pain

Osonjunk végig szorosan a fal mellett, a bal oldalon, és szedjük le a homokzsák mögött rejtőzködő őrt. Ugorjuk át a homokzsákokat,majd lapuljunk mögéjük. A másik őr tüzet fog nyitni ránk, de ettől nem szabad berosálni. Várjunk, amíg közel jön, és akkor lőjük le. Ha tiszta a levegő, menjünk jobbra a homokzsákok mögé. Mögöttük tölténytárakat találunk, azokat szedjük fel vígan. Óvatosan menjünk végig vissza a folyosón, és forduljunk balra. A sarkon van egy őr, aki tőlünk jobbra, a homokzsák mögött rejtőzik. Öljük meg, majd rohanjunk az előttünk álló homokzsákfalhoz. Likvidáljuk az őrt! Gyűjtsük öszsze az életerőt és a tölténytárakat a homokzsákok mögül, és örvendezzünk vala!. A folyosó bal oldalán van egy láda. Lőjük szét! Benne életerőt találunk.

Most menjünk egyenesen az előttünk álló ládához, mely mellett Életerő-gyémántokra lelünk. Lőjük le a felénk tartó őrt és lépjünk át a szürkés ajtón. Nyissuk ki! Megérkeztünk a főbejárathoz!

Level 2: Main access

A képernyőn feltűnő felirat szerint az éppen előttünk lévő lift a végső cél ebben a részben. Ne is vesztegessük az időt, forduljunk balra, őr a pajzsa mögött. A sarok felől még több őr érkezik, ne felejtsük el felszedni a lőszert utánuk. A balra lévő szobában néhány ajándék vár ránk. Ki a szobából, balra, cél a létra. Járjuk körbe odafenn a balkont, gyűjtsünk össze mindent és keressük meg a másik balkont, ami átvezet minket a homokzsákos falon. Át a zsákon, másszunk fel a lyukba. Sétáljunk a következő szobába és jön a...

Level 2: Topside

Menjünk balra a folyosón. A zsákok mögötti őrök támadását a következőképpen tudjuk kiküszöbölni: páncélként használjuk az előttünk lévő ládát. Fussunk balra egyenesen az őrök mögé és lőjünk az őrök melletti benzineshordóra. Gyűjtsük be az itt található életerőt. Menjünk be a bal oldali épületbe! Szedjük össze a tölténytárakat az emeletről! Azon az ajtón menjünk ki, ahol bementünk.. Közvetlenül előttünk, balra a párkánynál az eresz tele van cuccokkal. Szedjük össze! Menjünk jobbra majd egyenesen egy épület felé,mely jobbra a sarkon áll. Az épület emeletén életerőt találunk. Az emeleten meg kell majd ölnünk egy őrt, hogy hozzáférhessünk.. Aztán tiplizzünk kifele! Most fussunk egyenesen az előttünk álló épület felé és másszunk fel a létrán. Látunk rajta egy életerő-gyémánt jelet. A halott tudós mellett találjuk a belépőkártyát. Vegyük el. A küldetésnek ez a része ezzel teljesült, elhagyhatjuk az épületet. Menjünk a liftkezelő terembe. A kártya segítségével léphetünk be a terembe. Menjünk a terem közepére. A lift beindult. Hát ugorjunk bele! Ahogy felérünk, körbenézve észrevehetjük, hogy a teremben a Silo 1 mellett egy haldokló tudós fekszik. Valaki aktiválta a bázis megsemmisítő kódot. A tudóstól kapunk egy kódolt Silo belépőkártyát. Gyűjtsük össze az itt található egészség cucco-





kat. Vegyük el a Silo belépőkártyát a tudóstól, és lépjünk a vörös útra. Menjünk a falon levő karhoz, a tudóstól jobbra. 2 perc 59 mp áll a rendelkezésünkre a hatástalanításra.

Level 2:Silo 1

Rohanjunk végig a vörös Silo folyosón és forduljunk jobbra. Lőjük le az utunkba kerülő őröket. Menjünk fel a létrán a bal oldalon és lépjünk be a Silo Vezérlőbe. A tudóst hagyjuk békén és kapcsoljuk le a vezérlőpultot a jobbunkon. Gyorsan meneküljünk ki; ne törődjünk semmivel, "az időd megy". Rohanjunk vissza a vörös folyosón és öljünk meg minden őrt. Fussunk vissza a bal oldali ajtó felé. Ha belépünk rajta, forduljunk jobbra és fussunk végig a fal mentén. Jobb oldalt találunk egy kapcsolót. Egy ezüst ajtó mellett találhatunk rá, a folyosó végén. Az ajtón túl leledzik a Silo 2-3-4.

Level 2: Silo 2, 3 and Silo 4

Fussunk végig a vörös folyosón és az elágazásnál forduljunk jobbra. Az örök likvidálása után másszunk fel a létrán a bal odalon és menjünk a vezérlőbe. Kapcsoljuk le a vezérlőpultot, semmi másra ne figyeljünk, mert az idő ketyeg, de nagyon! Ugyanúgy menjünk ki, ahogy bejöttünk. Szedjük össze az életerőt, amennyiben ez szükséges! Rohanjunk vissza a folyosón. Öljük meg az őröket,és balra az első ajtón menjünk ki. Eztán rohanjunk fel a feljárón és öljük meg a teremben lévő őröket. Kapcsoljuk le a Silo 3 és 4 vezérlőjét! A szoba jobb ill. bal sarkában találhatjuk meg őket. Az őrt, aki bejön, szabadítsuk meg földi szenvedéseitől. Azon az ajtón távozzunk angolosan, ahol az őr bejött. Fussunk tovább a folyosón, majd menjünk az előttünk lévő terembe. A terem közepén látunk majd egy aktív vezérlőpultot. A jobb oldalán egy narancsszínű kapcsoló van. Ez hatástalanítja a megsemmisítő parancsot.

Gyűjtsük össze az életerőt és a tölténytárakat a szobában. Menjünk vissza a Silo 3 és 4 termébe. A Silo' belsejében egy nyílpuskát és egyéb fegyvereket találunk. Menjünk ki ugyanott, ahol bejöttünk. Menjünk vissza a főbejárathoz és lépjünk be a felvonóba, a folyosón balra. Ahogy leérünk, a küldetés sikeresnek mondható, és mi végre elmehetünk sörözni.

Level 2: Dark hangar

Ahogy kilépünk a felvonóból, használjunk éjjel- látót. Menjünk be az egyetlen nyitott ajtón. Kövessük az életerő- gyémántokat végig a folyosón. Szedjük össze a földön heverő tölténytárakat és életerőgyémántokat. Menjünk a folyosón, egészen a nyitott "A" Kapuig. Ez a terem számozott konténerekkel van tele. Itt hatalmas ragadozó mutáns gyíkok támadhatnak ránk, amitől nem lesz őszinte a mosolyunk. Az éjjellátón keresztül narancssárgán látszanak. Öljük meg őket a Shotgunnal. Gyüjtsük össze az életerőgyémántokat, majd menjünk egyenesen a B Kapuhoz.

Itt is meg kell ölni a mutánsokat. A számozott konténerek mögött életerőt találunk. A terem hátsó részében egy hulla mellett megtalálhatjuk a barakk belépő kártyáját. Ha védelemre van szükségünk a mutánsok elől, elbújhatunk a konténerek közé. Ha megszereztük a kártyát, menjünk tovább, végig a folyosón. Menjünk egészen a barakk bejáratáig majd nyissuk ki a kártyával. Lesz ott néhány mutáns, akiket le kéne durrogtatni! Miután beléptünk a barakkba vegyük le az éjjellátót. Menjünk végig a folyosón! Be az "Level 1" feliratú ajtón. Osonjunk be az ajtón a folyosó végén, és öljük meg az őrt. Egy hatalmas lyukat találunk majd a folyosó padlóján. Ettől nem tudunk majd továbbgurulni, ezért forduljunk vissza! Menjünk be az először jobbra eső ajtón. Öljük meg a mutánsokat, gyűjtsük össze az életerő- gyémántokat és iszkoljunk ki a teremből. Itt vegyük az irányt a szemközti ajtó felé, ahol is életerőt találunk. Kifele jövet forduljunk balra, majd menjünk be a következő ajtón balra. A földszinten idomítsunk be minden mutánst, aztán a terem végében egy feljárót találunk. Ez elvezet minket a szellőzőrendszerhez. Újra vegyük fel az éjjellátónkat. Kövessük a szellőzőt. Csak azon az úton mehetünk, nincs veszélyfaktor! Ha itt leugrunk, az előző lyuk túloldalára kerültünk. Most újra levehetjük az infraneműt.

Level 2: The Barracks

Amikor a mutánsok befutnak a folyosón, tüzeljünk, mint állat, és a baloldali szobában életerőt és tölténytárakat vehetünk fel. Lőjük le a rácsot a falról és menjünk be a szellőzőrendszerbe.A végén fegyvereket és életerőt találhatunk. Szedjük össze őket, és másszunk ki a szellőző-rendszerből. Találunk még egy láda gránátot a víz alatti szobában. Ha tiszta a levegő menjünk át a következő szobába és öljük meg a falon lógó mutánsokat. Óvatosan menjünk végig a folyosón, majd hatoljunk be a következő terembe (Rec Room).

Level 2: Rec Room

Forduljunk be a sarkon és vége a két őrnek. Be az ajtón, jobbra és előbb az őrrel foglalkozzunk, kerüljük el a gödröt. A kisebb szobákban gyüjtsük össze szükséges dolgokat. Most le a gödörbe! Le a vizbe, az alján egészség és a 'Cerebral brust' töltényekkel. Vigyor üljön arcunkra! Másszunk fel a falon, szedjük fel a pisztolyt. Mag 60. Egészen fel, ki a gödörből és a tetejénél balra. Végig a hallon és a végén a két lift közül válasszuk azt, amelyik működik...

**Level 2:
Underwater Observatory**

Menjünk végig a hallon egészen a víz alatti figyelőszobába. Le a lejtőn (persze csakis fizikai értelemben) a töltényekért. A figyelőszobában már várnak ránk. Vissza ebbe, majd a jobboldalon levő szobába. Át a figyelőszobán a másik ajtó irányába. A medence alján újabb életerő található.

Szemben egy ajtó van, mögötte két marcona verőlegény, néhány lövés és...

Level 2: The Sub Pen

Hátráljunk a folyosón, figyelve a mutánsokra, majd lépjünk be a baloldali terembe. Öljük meg az itt található Niphiast. Lépjünk az aquarium melletti kapcsolóhoz. Ez nyitja majd a Niphias ajtaját. Ha végeztünk, hagyjuk el a helységet, majd balra fordulva a hatszögletű acél ajtónál lépjünk be, mert rengeteg



TUROK 3

mutáns pályázik a skalpunkra. Vajon miért?

Level 2: The Niphias
Használjuk bátran a Shotgunt. Menjünk be a Sub Penbe és másszunk fel jobbra az első létrán. Az emelvény tetején töltényeket találunk puskánkhoz. Ezek a töltények mindig itt vannak, ha kifogynál belőlük, csak gyere vissza ide. Ugorjunk le az emelvényről majd másszunk fel a másik létrán. Ezen az emelvényen életerőt találunk. Ez mindig itt lesz, ha kezdenél legyengülni gyere vissza ide. Kezdjünk el futni, majd ugorjunk bele a vízbe és próbáljuk meg kiszúrni Niphias szemét a shotgunnal. Kerüljünk olyan közel a Niphiashoz, amennyire csak lehetséges, eközben lőni kell folyamatosan a szemét addig, míg fel nem robban. Ha a Niphias megvakult, elkezd pörögni és tüzelni mindenfelé. Ekkor iszkoljunk ki a vízből, és másszunk fel a medence termében álló létrára. Itt keressük meg a vezérlő kapcsolóját. Baromi gyorsan történik minden, ezért pontosan nem tudom megmondani, hogy pontosan hol van, de elég egyértelmű helyen ahhoz, hogy még egy vak viziló is észrevegye. Ha aktiváljuk a kapcsolót, az megöli a Niphiast. A halotti tor után merüljünk le a Sub Pen aljára és ússzunk át a víz alatti kapun. A következő ajtó zárva van, ezért fel kell úszni a szárazra. Itt végignézünk egy filmet majd találkozunk Adonnal. Danielle és Joseph magyarázatot várnak Joshua támadására és az Oblivion kilétére. Persze nincs válasz, és nekünk tovább kell nyomozni a dolgok sűrűjében!

Level 2: Lost Land Junkyard
Meg kell ölni a rágcsálókat! Ha sikerültés egyetlen állatvédő sem perelt be, szedjük össze az életerő- gyémántokat és a fegyvereket. A mérgezett vízű medence szélén, jobb oldalon életerőt találhatunk. Ezután bandukoljunk vissza a kezdőponthoz! Most haladjunk az előttünk álló csatorna felé. Ezt egy életerőgyémánt jelről fogjuk felismerni. Ugorjunk a csatorna mögötti mdencébe. Haladjunk a víz sodrásával, majd szedjük össze a csatornánál lévő töltényeket. A víz mentén vissza tudunk gyalogolni. Haladjunk végig az úton , majd az elénk magasló rácsos kapunál bukjunk le. Itt megtaláljuk életünk értelmét: a hangtompítós lézerbigyót! Lépjünk be a kapun: megérkeztünk az Ércbányába.

Level 2: Metal Mine
Ugorjunk le az útról a folyó vízébe, és öljük meg a mutánsokat. Keljünk át a vizen, majd menjünk fel jobbra a feljárón. Ott a vízben életerőt találunk. A feljárón túl balra az első ajtón lépjünk be. A teremben életerőt és fegyvereket találunk. Ha megvannak, gyerünk ki a szobából, majd nyomás be a következőbe, az úton balra. Szedjük össze az itt található gránátokat, majd irány ki, és a következő terembe hatoljunk be nesztelen, a menetiránynak balra. Itt megint meg kell ölni az óriás szörnyet. Szedjük össze a gránátokat, majd nyomás fel a dombra, a plafonon lévő résen át feljuthatunk a következő szintre. Ott gyűjtsük össze az életerő pontokat. Az utat ismét a domb felé folytassuk . A domb mellett forduljunk balra és a falon nyílvesszőket találunk. Ha mindezzel megvolnánk, akkor mély lélegzet, és ugorjunk a csatornába!



Level 2: The Sewer
A játéknak ebben a részében minden ember megöléséért életerő pontokat kapsz! Baloldalt fegyvereket találunk, a csatorna többi részében semmi nincs, tehát nem is érdemes vesztegetni rá az időt. Menjünk át a vasrácson és ugorjunk le az alsó szintre. Irány jobbra, ott életerőt találunk. A reánk csúnyán néző szörnyeket hanyag kézmozdulattal némítsuk el örökre, majd egyenest előre a központba jutunk. Itt új küldetést kapunk: megtalálni a vörös és kék kristályokat!
Használjuk a puskát és öljük meg a két óriásbékát, bár nem lesz királyfi belőlük. A két ajtó felől támadnak majd, balról és jobbról. A jobboldali ajtó mögött találjuk a vörös kristályt, valamint még shotguntöltényeket is. Menjünk át a másik terembe, itt meglelhetjük a kék kristályt, aztán tűnés kifele az ajtón! A küldetés teljesítve. Haladjunk fel a az autóroncsok mellett és ugorjunk fel a jobb oldalon lévő ládára. Gyűjtsük össze a muníciót, majd ugorjunk a következő ládára. Lézerfegyverrel vadásszuk le a bamba szörnyeket, majd a feljárón felrohanva rontsunk be az ajtón. Fussunk balra, majd a fal mentén osonjunk végig az úton, majd jobbra. Egy újabb feljáró kerül utunkba, melynek végén egy szobába érve találkozhatunk a generátorral, azonban feladatunk most már az lett, hogy megtaláljuk a biztosítékot, és működésbe hozzuk a generátor bácsit.

Level 2: Generator Room
Menjünk vissza a feljáróhoz, forduljunk balra, lépjünk be a raktárhelységbe. A raktár mellett az ajtónál meg kell találnunk a B Modult, hogy be tudjunk lépni a szobába. Forduljunk meg és osonjunk be a vezérlőbe. A vezérlőt az út bal oldalán fedezhetjük fel. Szerezzük meg a B Modul kártyát a láda mögül, aztán homlokegyenest iparkodjunk a vissza a raktárba. Nyissuk ki az ajtót! A küldetés teljesült. Belépve szórakoztassuk az őrt, mondjuk egy jól irányzott lövéssel. A sarkon lévő teremből szerezzük meg az akkumulátort. A töltények megszerzéséhez szét kell lőni a ládát. Menjünk le a földszintre és forduljunk be balra az első ajtón. A feljárón végigügetve megtaláljuk azt a kapcsolót, ami a túlsó ajtót nyitja a folyosó végén. Ez a labor! Itt újabb üzenetet kapunk a programíróktól , miszerint három biztosítékot kell megtalálnunk. Menjünk a folyosón az első teremig. A teremben meg kell ölni a kétfejű szörnyet. Vegyük fel a C Modul kártyát. Semmi mással ne törődjünk! Csak nyomás be az ajtón, majd végig a folyosón. Menjünk le a lejtőn, hogy ösze tudjuk szedni az életerő pontokat. Az emelvényen jobbra található az első (narancssárga) biztosíték. Araszoljunk át a szemközti oldalra, és nyomjuk meg a narancssárga háromszöget. Ez üzembe helyez egy liftet. Csak lefelé mehetünk rajta. Szálljunk fel rá! Kiszállás után balra találjuk a töltényeket. Menjünk jobbra, a barlanghoz, amin egy keresztalakú metál kaput találunk. A kapu jobb oldalán levő repedésen át bejuthatunk a barlangba. Ha átmegyünk rajta, a gáthoz lyukadunk ki.

Level 2: The Gate
Menjünk át a kapun, és a gáthoz érünk. Szemtanúi lehetünk egy Red Baron típusú repülőgép ütközésének. Élvezkedés





után menjünk át a szemközti kapun. Nem lehet eltéveszteni, három gyémánt és egy hulla jelöli. Odabent, a feljárón túl megtalálhatjuk a tölténytárakat valamint a zöld biztosítékot. Ha megvan a biztosíték, menjünk vissza a létrához és másszunk le a generátor termbe! Egy vasrácsos kapun át juthatunk be a terembe. Lent már várnak a mutánsok, hát adjunk is nekik serényen! Mindig a gyémántokat kövessük, így biztosan megtalálhatjuk a kék biztosítékot az előttünk lévő csatornában. Igyekezzünk a rotoroktól távol maradni, különben a légörvény beszippanthat, és az nem egy kellemes látvány, még konzolon sem. A létrán át feljuthatunk a felszínre. Újra át a rácsos kapun, keresztül a laboron, végig a folyosón, egészen a generátor teremig.

Level 2: The Generator Room

Menjünk be balra az első szobába, ez az "A" biztosíték terem. Lóduljunk a vezérlő pulthoz. Ha végeztünk, hagyjuk el a szobát és menjünk a folyosó bal oldalán lévő "B" biztosíték terembe. Utunk szintén a vezérlőpulthoz vezet. A "C" biztosíték termet a folyosó bal oldalán találhatjuk meg és akkor végre működésbe hozhatjuk a gátat. Ehhez már csak annyi kell, hogy visszakecmeregjünk abba a termbe, ahol a B modult találtuk és lépjünk be azon az ajtón, ami eddig zárva volt. Na kérem, itt a gát!

Level 2: The Gate (újra!)

A vezérlőt balra találhatjuk, ahol összefutunk egy emberrel. Menjünk vele az ablak előtt álló vezérlőpulthoz, és nyomjuk meg a gombot. Ettől megnyílik a gát és a küldetés teljesült. Mielőtt kimennénk, keressük meg a tölténytárakat és a Vámpírfegyvert. Boldog és elégedett mosollyal nyugtázhatjuk, hogy bővült arzenálunk. Kifele találunk balra egy ajtót. Itt pedig egy Sniper Rifle vár reánk csendesen. Ugorjunk a vízbe, és úszszunk le a gát fenekére! Hátráljunk a labor felé, és haladjunk át a törött vaskapun! A barlangban fegyvereket találhatunk, majd



hagyjuk el ezt a borzasztó helye, és úszszunk vissza a gáthoz. Az út végén jobbra egy mutáns támad ránk, aki engem egyébként leginkább a volt kémiatanáromra emlékeztet. Ha a fegyver keresőjében nézzük, a vörös fény mutatja, hogy merre van. Ugorjunk ki a vízből, és öljük meg. Ha elhaladunk az égő roncs mellett, a Dzsungelhez érünk.

Level 2: The Jungle

Ugorjunk fel a bal oldalon található aranyszínű csőre. Gyémánt- jelet láthatunk rajta. Használjuk bátor szívvel az Assault Rifle-t. Másszunk végig ezen a csövön! Útközben szedjünk fel gránátokat, és örüljünk neki! Menjünk balra, át a lyukon, majd fel a zöld feljárón és onnan ugráljunk át a szemközti sziklára. Célszerű kicsit balra ugrani, különben olyat taknyolhatunk, hogy anyánk sem ismer ránk. Szedjük össze az életerőt és a gránátokat. Innen ugorjunk le a fémhídra, majd a sziklára, ahol szintén egy Sniper vár reánk kedvesen! A keresőjével minden mozgó célpontot megtalálhatunk. Ha tiszta a levegő, ugorjunk balra. Meneteljünk egyenesen és szedegessünk gránátokat. Az út végén ugorjunk le! Itt egy alagutat találunk, ahol meg kell ölni a mutánsokat. Ha megvan, és a töltényeket is összeszedtük, akkor kifele indulhatunk az alagútból az előcsarnokba. Itt a gyémántokat követve egy félig nyitott rácsos kapuhoz érünk, melyet egy kikövezett út vált fel. Használjuk a lézerfegyvert a mutánsok megöléséhez. Ha leugrunk, rengeteg életerőt találhatunk. Vissza a csarnokba, és menjünk fel a félig nyitott kapuig. Vágjunk keresztül a lángokon és szerezzük meg a fegyvereket. A terem túloldalán van egy feljáró: ez elvezet minket az Ophistors Chamberhöz.

Level 2: The Opisthors Chamber

Ophisto megölése nem lesz könnyű feladat, ugráljunk körbe, és lehetőleg a gránátvetőt használjuk! Ezután következik a harmadik szint.

Level 3: A bevezető

Végig a barlang bejáratáig! Kapjuk elő a hangtompítós pisztolyt (csak csendben, csak halkan) és lőjük le a tisztáson álló őröket. A tábortűznél találunk néhány szuvenírt. Miután az előugráló katonákkal is végeztünk, menjünk a fahídon. Ugorjunk be a vízbe, és ússzunk be a víz alatt balra lévő barlangba. Menjünk fel a folyosón és végezzük ki a fogadóbizottságot, majd kapjuk fel a darálót. Ugorjunk vissza a hídra, majd át a patak túloldalára. Másszunk fel a sziklán, ahol találkozunk Danielle-lel. Majd induljunk



előre. Kússzunk át a szűk átjárón a sziklában. Balra lesz a bejárat, a lezuhant szobroknál. Menjünk végig a folyosón a tetőre. Balra lent a bozótban mesterlövészek néznek minket madárnak (agyagga-lamb). Használjuk a darálót, és győzzük meg őket biológiai alapismereteik fehér foltjairól. Ezután vissza a barlangba. Menjünk viszsza a szűk átjáróba, és kapjuk fel az infra-szemüveget. Balra találunk egy barlangbejáratot. Itt életerőt lelhetünk. Menjünk vissza és a barlangfolyosón másszunk fel a szirtre a barlang tetejénél. Innen forduljunk 45°-kal balra le. Egy szűk átjárót látunk a sziklák között. Ugorjunk le és menjünk itt át. Közben kapjuk fel a lézercélzós pisztolyt.

Level 3: The Narrow Passage

Ahogy végigmegyünk a bokrok között, figyeljük a lézercélzót. Ha pirosan felvillan, akkor a bozótban lapul valaki, aki bizony nem a bújócskaverseny tavalyi győztese. Ólmot neki! Balra egy újabb átjárót találunk, óvatosan lépjünk be. A sziklákat fedezéknek használva tisztítsuk meg a terepet. A folyosó végén beléphetünk az Ősi Oltárhoz.

Level 3: Ancient Altar

A kapu őreit küldjük a másvilágra. Amint ez megvan, a kapu kulcsát vegyük el a hulláktól, nekik már úgysem kell. Az oltár bal oldalánál lesz egyébként. Szaladjunk fel a bal oldali rámpán az oltár mögötti kapuig. Ugorjunk le a lyukba, itt a kanyonba jutunk. Adon meglátja Josh arcát a szimbólumban, és meghallja, hogy a gyermek a kulcs. Meg kell találnia az őröket, hogy megmenthesse. Azt is megtudjuk, hogy a Hangok Tanácsa játékot űz Adonnal.

Level 3: Canyon Blockade

Sétáljunk balra a barlangban a vízesésig. Ugorjunk le a sziklarámpáról. Egy fa rámpára érkezünk. Balra a szikla mögötti szirtre ugorjunk át és kerüljük meg a sziklát. Közben töltsük csőre a hangtompítós stukkert. Éppen alattunk lesz a fo-

TUROK 3



lyosó, amelyen őrök teljesítenek szolgálatot. Ne kíméljük őket! Ugorjunk le, a barrikád szélére. Ugorjunk át a falon a fűre és készüljünk fel a bunker megtámadására. Be a folyóba, és úszszunk folyásirányba!

Level 3: Bunker Assault

Közben elő a géppisztolyt, majd a Lifeforce-nál ússzunk partra. Kövessük a jobbra fölfele vezető ösvényt. Balra a vízesés alatt lesz egy vízalatti barlang, ott találunk életet, majd irány felfelé a hegyi ösvényen! Amikor felérünk, velünk szemben ücsörög egy mesterlövész a bozótban. (Mindegyik ilyen botanikusnak készül, hogy állandóan a bokrok közt tespednek?) Ezután ugorjunk a barlangbejárathoz. Jobbra lesz egy kapcsoló, fordítsuk el. Ez aktiválja a hidat a folyón. Menjünk be a barlangkürtőbe, és a folyosó végén szálljunk fel a liftre, majd menjünk le a Parancsnoki Központba.

Level 3: Command Center

Sétáljunk el a tisztásig, majd álljunk meg. Lőjük le az őrt, mielőtt észrevenne. Jobbra van egy fa létra, azon másszunk fel és oda is küldjünk pár golyót. Ugorjunk le, és menjünk végig a folyosón. Kússzunk el a tisztásig, ahol egy épületet és egy hidat látunk. Lőjünk le mindenkit. Vigyázzunk mert további katonák érkeznek légi postával. Fussunk át a fahídon és menjünk be a két fáklyával kivilágított épületbe. Jobbra lesz két kapcsoló, ezek a kapus házban nyitják ki a kapukat. Vegyük fel a Razor Wind-et az asztalról. Az ablakból két katonát láthatunk fent a sziren, Lőjük le őket, majd másszunk le a jobb oldali létrán. Végig a barlangfolyosón, és visszajutunk a Kanyonba.

Level 3: Canyon Blockade

Öljük meg az őröket a barlangi átjáróban, majd fordítsuk el a kapcsolót a bal oldali falon. Egy kapu nyílik előttünk. Be a folyosóra, majd menjünk be a földszinti szobába, amely már nyitva van. Fordítsuk el a kapcsolót. Most már bemehetünk a fölöttünk lévő szobába. Másszunk fel a létrán, szedjük fel a stuffokat, majd másszunk le a másik szobában lévő létrán. Itt szedjük fel a Cerebral Bore-t. Ugorjunk be a folyóba, majd ússzunk le a fahídig. Bal oldalon másszunk ki a vízből, és öljük meg az őröket a fa pallón. Fussunk át a hídon a nyitott kapuig.

Level 3: Second Gatehouse

Ahogy belépünk két ládát látunk, amit ha szétlövünk, életerőt kapunk. Menjünk fel a létrán a következő emeletre majd ugorjunk le a létrán. Menjünk vissza a szirtre és ugorjunk a folyóba, és hagyjuk, hogy vigyen az áramlat. Végre a csónakházba érünk, ha a folyó jobb oldalán megfelelő időben ugrunk ki.

Final Gatehouse

Néhány karddal hadonászó csontváz állja utunkat. Jó kisgazda módjára féregtelenítsünk. Ehhez használjuk a darálót. Öljük meg a halott emberen szorgoskodó orvost is. Ekkor a hadúr megszólal „nem fogsz átjutni". Másszunk fel a jobboldali létrán. Itt találkozunk ezzel a kellemetlen alakkal.

The Warlord

Fegyverekkel nem lehet megölni a Hadurat, ezzel csak lebénítani tudjuk. Várjuk meg, amíg lejön a rámpán, és lőjünk bele mindennel, amink csak van. Amíg le van bénulva, addig fussunk fel a rámpán jobbra. Fönt fussunk a bal sarokba, ahol egy kapcsolót találunk. Várjunk, amíg a Hadúr fel nem jön a rámpán. Amikor már közel van, hátráljunk a rácsos ajtóhoz, majd kapcsoljuk át a kapcsolót. A Hadúr követni fog minket. Kinyílik a rácsos ajtó. Lezuhan egy szöges ágyra. Koniec. Menjünk le a rámpán az alsó szobába és vegyük fel a kulcsot és az Ultrahealth-et a Hadúrtól. Menjünk ki az épületből, és a folyónál forduljunk jobbra. Fel a kapuhoz, amit a frissen szerzett kulccsal nyissunk ki. Menjünk be. Itt ugorjunk a folyóba, ússzunk át. Balra lesz muníció. Vissza a folyóba, és a víz alatt ússzunk folyásirányba, amíg csak tudunk, így jutunk el az elátkozottak templomába.

Ugorjunk ki a folyóból, és a jobb oldali partot szórjuk meg ólommal. Fedezzük fel a bal parton lévő templomot. Menjünk fel a létrán. A harmadik szobában találunk egy létrát, másszunk még feljebb, majd még feljebb. Balra, majd ugorjuk át a falat a következő szobában, itt találunk egy géppisztolyt. A szoba túlsó oldalán fel tudunk mászni a sziklán. Egy levelekkel borított barlangba jutunk. Menjünk keresztül, majd ugorjunk le a szobába, ahol tűz ég. Kapcsoljuk át a kart a falon, ezzel hidat verünk a folyóra. Menjünk át, és most egy épület tetején vagyunk. Kapjuk fel az infraszemüveget és ereszkedjünk le az aknabejáratba. Jobbra az első szobában ugráljunk át a ládákon fel a folyosóra. A végén ugorjunk le a létráról, és öljük meg az őrt, majd aktiváljuk a kapcsolót. Jobbra kinyílik egy ajtó, erre menjünk ki.

Lépjünk be az áldozati szobába és nyírjuk ki a csontvázat. Lőjünk egyet felfelé is, mivel ott is egy hasonló csontos szemléli az eseményeket az üvegtetőn. Ahogy lezuhan egy emelvényre esik, amely a sárkányfejek mögött leengedi egy narancsárga jogart. Rövidke tűzharc után már fel is vehetjük. Menjünk jobbra fel. Tegyük a jogart a kőládába, amely a szoba közepén van. Ez kinyitja a piramis kapuját. Jobbra találjuk ezt az átjárót, ahol Oblivionhoz jutunk.

Ahogy bejutunk, ugorjunk jobbra. Kapcsoljuk át a kart a falon és menjünk ki. Át a kürtőn, majd ott is kapcsoljuk át a kapcsolót. Ez kinyit egy falat, és vissza tudunk menni a piramisba. Két kapcsoló van a falon, amely kinyit egy kőfalat. Itt szerezzük meg a Lava Globe-ot és az upgrade-elt puskát, amely a vízben rejtőzik. Menjünk ki. Irány jobbra, és a Lava Globe-ot tegyük az ajtó jobb oldalán lévő



tartóba. Ez nyitja az ajtót. Végig a folyosón, ameddig a tűzhöz nem érünk. Harcoljunk az életünkért.

Aerial Journey

Át a hídon, hűtsük le a tüzeskedvű démonokat. Másszunk le a szakadék aljába. Menjünk oda a vízeséshez, és másszunk fel a sziklán. Fent menjünk be a barlangba. Jobbra tartsunk, amíg el nem érjük a kijáratot. Jobbra egy sziklatümbőt látunk. Ha közelmegyünk, lezuhan és elzárja a légzőnyílást. Menjönk le a sziklához, amíg a gyengélkedőhöz nem jutunk.

The Nursery

Kövessük az ösvényt a tüzek között a barlang végéig. Vegyük fel a Cerebral



Bore-t. Ki a barlangból. Vegyük fel az Ultrahealth -et. Balra, amíg a lángoló folyosóhoz nem érünk. Most még nem tudunk átmenni, de jegyezzük meg a helyet. Menjünk ki. Menjünk a szikla széléhez és nézzünk le. Szirtről szirtre ugráljunk le. Futni kell ugrás előtt!. Lőjük szét a lávató feletti sziklát Shotgunnal. Látunk egy ösvényt a lángoló folyosón keresztül. Ha lejutottunk menjünk vissza a vízeséshez. Másszunk fel a barlanghoz, majd vissza a lángoló folyosóhoz.

The Burning Passage

Végig az új ösvényen, jobbra, majd be a barlangba. Kövessük a barlangot, amíg el nem jutunk egy sziklához. Szirtről szirtre ugráljunk le. Jobbra be a barlangba. Használjuk a darálót. Menjünk a nagy sziklamókusra. A barlang hátuljában menjünk be a barlangba. Végig a folyosón, a tűzig.

Fiery Encounter

Vegyük elő a géppisztolyt, lőjük szét a lávasziklát, amely egy szigetet fog alkotni a tóban. Ugorjunk fel az előttünk lévő repedezett sziklára. Le az ösvényen a tóhoz. Ugorjunk rá a kis szigetre. Innen az előttünk lévő szikla ösvényére. Végig az ösvényen, majd az első bejáraton jobbra. Menjünk végig, és itt találkozunk a Tűz Szívével.

The Heart of Fire/Alpha Fireborn

Lőjük szét a lávasziklát a plafonon. Balra fel találjuk. Így a Tűz Szíve nem tud regenerálni. Gránátvetővel irtsuk ki a főnök urat (lehetőleg ne a munkahelyünkön).

Szedjük fel a Tűzgyémántot, majd ugorjunk be a most már folyó vízbe. Sodortassuk magunkat Oblivion kapujáig

The Gate to Oblivion

Ugorjunk ki a vízből és menjünk be a jobb oldali épületbe. A falon lesz egy kapcsoló. Ez aktiválja a liftet a jobb oldali házban. A lifttel menjünk fel a tetőre és ismét a piramisnál leszünk. Fel a lépcsőn a piramis tetejére. Vegyük fel a PSG alkatrészt. Most ott vagyunk, ahol korábban a Jéggyémántot szedtük fel. Ki a piramisból és át a jobboldali hídon. Tegyük a Tűzgyémántot a bal oldali tartóba, hogy aktiváljuk a hidat. Menjünk át a hídon a kapuig. Ahogy belépünk, egy nagy sziklát fogunk látni, tele ősi szimbólumokkal. Oblivion Gyermekei köszöntenek minket. A szikla fiai elbuknak, mondják majd, aztán megtámadnak.

Level 4: Oblivion's HQ

Fogadóbizottság üdvözöl minket, és ez neméppen az a kedves, nyájas, úgymond meleg fogadtatás. Használjuk a lézercélzós pisztolyt, hogy a sötétség három fiát és atyját kivégezzük, amikor megtámadnak minket. Sétáljunk át a templomon a kék barlanghoz, ami előttünk van. Menjünk végig a barlangon. Megkapjuk az új küldetést, megkeresni és megmenteni a gyereket. Sétáljunk el ahhoz a kőemelvényhez, amelyen a lila fényt látjuk. Jobbról vegyük fel a Razors Wind-et, ha szükséges. Sétáljunk bele a lila fénybe, és a külső területekre jutunk.

Level 4: A külső terület

Sétáljunk be a kék alagútba. A lézercélzós pisztollyal öljük meg Oblivion ninjáit. Vigyázzunk, hogy ne találjanak el minket a gránátjaikkal, mert az bizony súlyosan károsítja a mi és környezetünk egészségét. Fussunk a barlang bal oldalához, ahol találunk egy átjárót. Vegyük fel a töltényt és az életet a bejárat jobb oldalán. Kövessük a Lifeforce ikonokat. A bejárat bal oldalán megtaláljuk a napalmvetőt. Ne habozzunk, tegyük magunkévá, persze nem a szó legszorosabb értelmében! Menjünk végig az átjárón, amíg el nem jutunk a fémszínű hidakig. Bal és jobb oldalon őrtornyok lesznek, ezekre figyeljünk! Használjuk a mesterlövészpuskát, hogy kiiktassuk a tornyokban lévő őröket. A többieket se kíméljük! Ha leamortizálódtunk, a bal oldalon a fal mellett találunk némi egészséget. Menjünk egyenesen, itt találjuk majd az irányítótorony bejáratát. Menjünk be, és vegyük fel az életet, majd angolosan távozzunk!

Induljunk el a torony mögé, itt egy létra lesz balra. Ne másszunk fel, mert nem lesz ott semmi. Menjünk végig a perem mentén és vegyük fel az egészség cuccokat! Ugorjunk le! Kövessük a Lifeforce-okat. Menjünk fel a rámpán a szikla tetejére, ahol egyenesen előre lesz egy létra, amely a torony falán megy fel. Menjünk be a barlangba, és üljük meg a Spawn démont. Nem lesz könnyű feladat, ezért érdemes a legkeményebb fegyverrel nekirohanni ennek a csúf és buta gonosz szörnyetegnek. Balra találunk egy kis életerőt, ha esetleg ő lenne a gyorsabb. Mindezek után menjünk be a barlangba és vegyük fel a Lifeforce-t és a Cerebral





Bore-t. Menjünk ki a barlangból, ahogy bejöttünk, és menjünk vissza a létrán. Süssük meg a démonokat napalmmal. Előre a fotocellás ajtón! Nem lehet eltéveszteni! Itt találjuk a Káosz kapuját.

Level 4: Gate of Chaos

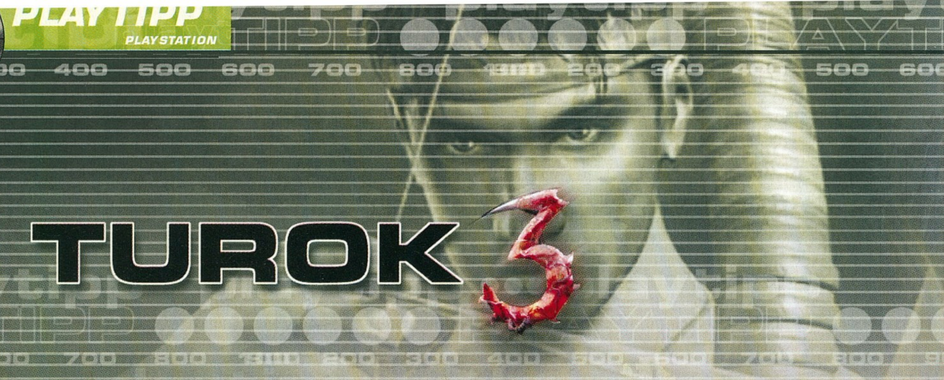
Fussunk a bal oldali folyosóhoz! Egy Spawn demon állja utunkat, vele a megszokott hidegvérrel végezzünk! Menjünk fel a lifthez és öljük meg a démont. Álljunk ki az erkélyre és gyilkoljunk tetszés szerint. Balra lefelé is vár ránk néhány kedves ismerős. Ha tiszta a levegő, elmehetünk a kapcsolóhoz, és használjuk nyugodt szívvel. Ez aktiválja a kék fényhidat, így át tudunk sétálni a túloldalra. Tápászkodjunk be a kapcsoló melletti ajtón. Még ne menjünk át a hídon, helyette menjünk jobbra a folyosó végén.

Level 4: The Outskirts

Végig a folyosón Spawn démonokat kell hidegre tennünk. Ez már talán rutinmunka lesz! Ezek után másszunk le a rámpán (Lifeforce, Cerebral Bore Upgrade). A falakon kapcsolók lesznek, használjuk is mindet. Ez még egy kék fényhidat aktivál, és kinyit egy ajtót az előttünk lévő biztosított épületben. Vissza a rámpán, majd ugorjunk a híd felé! Egy kiálló sziklán fogunk landolni. Innen már át tudunk menni a hídon. A hídon vegyük kézbe a napalmvetőt, és süssük meg a Spawn démonokat az előttünk lévő házban. Végig a szűk folyosón, majd ki a fotocellás ajtón! Visszafutunk a hídon, majd a jobb oldali ajtón és be a Káoszkapun. Visszaértünk az első kék hídhoz, amelyen most már átmehetünk.

Level 4: Káoszkapu

Kövessük a Lifeforceokat le a barlangba, ahol egy Spawn démonnal barátkozhatunk. Menjünk végig a barlangon, használjuk a sziklákat fedezéknek. Amikor a lávatóhoz érünk válasszuk ki az upgradelt Cerebral Bore-t, és teszteljük le a démonokon. Ezután ugorjunk a törött hídra- nem lesz valami egyszerű, de



TUROK 3



azért ki lehet okoskodni!- és menjünk át a lávató felett. Jobbra ugorjunk le, szedjük fel amit találunk, majd viszsza a hídra. Ugorjunk le a tóban lévő kis szigetekre! Ha sikerül visszamásznunk a hídra, egyenes út vezet a Drilling Sectorhoz.

Level 4: The Drilling Sector

Esés közben forduljunk meg! Ez azért nagyon fontos, mert ahogy földet érünk, egy hívatlan vendég szeretne alaposan hátbaveregetni, de mi inkább legyünk elutasítóak és Shotgunnal kínáljuk meg a démont! Gránátot is használhatunk. Óvatosan előremegyünk a folyosón, a mesterlövészpuskával megöljük a hidat őrző démont. Menjünk át a hídon, és sétáljunk be Oblivion főhadiszállására.

Végig a folyosón, és a darálóval készítsünk a démonból haltápot (manapság úgyis a haltáp a biztos!) A többieket a géppisztollyal végezzük ki, ha van még elég töltény, mindenesetre gyorsnak kell lennünk! Ha tiszta a terep a jobboldali folyosó végén pakoljunk fel gránátból, majd forduljunk vissza. Előttünk a nagy fúró mögött lapul egy démon, őt is a géppisztollyal hatástalanítsuk. Lépjünk be a baloldali szobába és fordítsuk el a kapcsolót! Ez megmodzítja a csilléket, így átmehetünk a másik szektorba.

Level 4: Ore Transport

Másszunk le a jobb oldali barlangba, a lávatóba félig besüllyedt hidakig. Menjünk végig a hidakon, egészen addig, amíg a mechanikus ásóhoz el nem jutunk. Balra az irányítószobában van egy őr, őt a mesterlövész puskával szenderítsük jobblétre (gy.k.:FEJLÖVÉS!). Ugorjunk az ásó jobboldalán levő szirtre a töltényért, majd vissza, vigyázva, hogy ne legyünk lávásak. Menjünk végig a pallón, amíg a két ládáig el nem érünk. Fogadás balról, egy démon, ne kíméljük! A mester ajánlata: gránátvető. Mandínerből pattintsuk a gránátokat a kis kedves arcába bele. Fussunk végig a sínek mentén, és ugorjunk be a bunkerbe. Essünk le a bal oldali kis aknába, ahol nyomjuk meg a gombot. Ez kinyitja az aknában levő átjárót, ámde itt még korántsem tudunk átjutni. Balra a földszinti barlangba menjünk, és lehetőleg élve mászszunk át rajta! Az átjáró végénél lőjünk a démonra, majd balra az első ajtó mögött keressünk töltényt. Menjünk fel a lifthez és járjuk végig a szobákat, aztán induljunk meg a folyosón, mert van még dolgunk bőven!

Level 4: The Gauntlet

Kissé bonyolult feladat következik. Először is vegyük kézbe a géppisztolyt, fussunk jobbra, amikor belépünk a terembe. Miután a démonokat kinyírtuk, forduljunk balra, lépdeljünk végig a folyosón, majd megint balra. Fel a rámpán, innen ugorjunk le az előttünk lévő csillébe. Térdeljünk le és válasszuk ki a távcsöves puskát. Nem véletlenül mondom ezt, mert lesz alkalmunk használni. Félútnál lesz egy ajtó jobboldalt. Ugorjunk ki a csilléből és menjünk be rajta! Menjünk végig az egyes finomítóig. Ezt egy fotocellás ajtó mögött találjuk.

Level 4: Egyes finomító

Feladat: Az A feldolgozóüzem elpusztítása. Ez azért fontos, mert ha nem pusztítjuk el a feldolgozóüzemet, sokkal nehezebb dolgunk lesz Oblivionnal, hiszen a mocskos disznó innen meríti erejét. A nyíllal lövöldözzük le a papokat, majd vegyük fel a PSG utolsó darabját a jobboldali sarokból. Vissza a fotocellás ajtón. A tankokat még az ajtóból lőjük szét a napalmvetővel. A nagy cső két oldalán lesznek. Ezután visszatérhetünk a központi Nexushoz, majd a csillékhez.

Level 4: Gauntlet (újra!)

Araszoljunk végig a fal mellett, majd ugorjunk bele a csillébe és menjünk el a kék, hatszögletű fényig. Ugorjunk le a rámpára, amely a baloldali szirthez vezet. A csilléből nem tudunk egyből a szirtre ugrani, előbb a rámpát kell használni. Balra az ajtón menjünk be, végig a folyosón, majd az előttünk lévő ajtón keresztül jutunk a Nexusba. Van egy két idegesítő pillanat, de egyébként hamar túljuthatunk ezen.

Level 4: Nexus

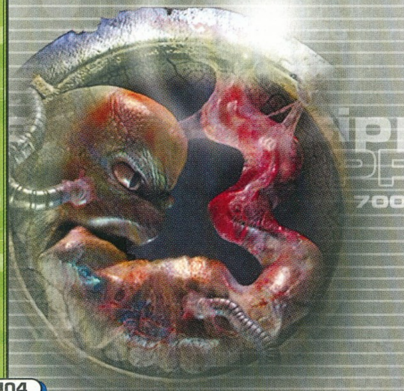
A mesterlövész puskával öljük meg az őröket. Robbantsuk fel a baloldalon levő két ezüst hordót! A hordók mögött másszunk le az alsó bejárathoz és használjuk az infraszemüveget. Végigmászva az átjárón jobb oldalt újabb két ezüst hordó vár ránk. Felrobbantásuk után a falban keletkezik egy lyuk, amelyen még ne menjünk keresztül (mert bajunk eshet), hanem az átjárón keresztül másszunk vissza a kettes finomítóhoz.

Level 4: Kettes finomító

Nyilazzuk le a papokat, majd sétáljunk a szoba közepéhez, ahol megkapjuk az új feladatot, miszerint a B feldolgozóüzemet is jobblétre kell szenderítenünk. Menjünk vissza a fotocellás ajtó mögé, és még belépés előtt válasszuk ki a Napalmvetőt és lőjünk párszor a baloldali tartályba. Vissza az átjáróba, hogy az ajtó becsukódjon! Vegyük kézbe a pisztolyt és menjünk vissza a finomítóba, ahol lesz egy két keresetlen szavunk az őrökhöz. A lövöldözés után a jobb oldali tartályt is robbantsuk fel! A tűzijáték után menjünk ki, így a feladat sikerrel járt. Vissza a nexushoz.

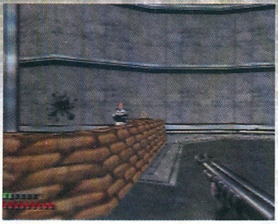
Level 4: Nexus

A falban levő lyuknál forduljunk balra,









majd a jobboldali ajtón lépjünk be. Ezután ugorjunk rá a liftre, és a jobboldali szobába menjünk be! Jobbra van egy kapcsoló, azt használjuk egészséggel! Menjünk be a baloldali ajtón és átjutunk a következő helyszínre.

Level 4: The Staging Area

Itt a mesterlövész puskával tisztítsuk meg a környéket! Jobbra van egy létra, másszunk le és irtsunk belátásunk szerint. A létra végénél ugorjunk le! Itt azonnal forduljunk balra, majd a hátsó falon lévő kapcsolóval kinyithatunk egy ajtót. Ki a szobából, végig a létráig ahol mászszunk újra fel! Vissza a másik létrához, ahol másszunk le! Ez most egy kissé körülményesen hangzik, de higgyétek el, hogy ott ez teljesen egyértelmű lesz. A nyitott ajtón bemehetünk a kristályfeldolgozóba.

Level 4: Crystal Processing Area

A kristályok a szoba közepén lesznek, ezután az első jobboldali barlangba menjünk be. Ezután vissza, majd a következő barlangot is látogassuk meg, ahol mindenféle cuccost felkaphatunk. Menjünk át az acélhídon, és lépjünk be az ajtón. Hatoljunk be a barlangba, így visszajutunk a liftekhez. Lőjük szét a két hordót, majd menjünk be a falon keletkezett résen!

Level 4: The Staging Area (újra!)

Sétáljunk végig a jobboldali ajtóig, ami most már nyitva lesz!

Level 4: Undershaft Down

Gránátokkal pusztítsuk el a démonokat! Fordítsuk el a kapcsolót! Ugorjunk a lift tetejére és menjünk fel a következő emeletre. Gyorsan ugorjunk ki!

Level 4: Undershaft Halls

Menjünk jobbra, vegyük fel az infraszemüveget! Kússzunk át az ajtó alatt! Vegyük elő a mesterlövész puskát, mert előttünk van egy őr, akit illene hidegre tenni, mielőtt meglát minket. Menjünk végig a folyosón a nagy, törött csövekig. Jobboldalt lesz egy kapcsoló, ami aktiválja a liftet, ami felvisz minket. A tetőn menjünk át a folyosón, és a félig nyitott ajtó alatt kússzunk át! Ha itt balra fordulunk, és felcsámborgunk a rámpán a tetőig, akkor balra egy szobát pillanthatunk meg, ahol is egy kapcsoló várja türelmetlenül elfordítását. Eztán menjünk fel az előttünk lévő rámpán, félúton forduljunk balra és sétáljunk át a hídon. Kapcsoló elfordít, hídon visszamegy, balrafordul! Csak így, gépiesen! Be a jobboldali szobába, ott egy újabb kapcsolót találhatunk, melynek segítségével a szoba közepén aktiváltuk a fényhidat. Menjünk végig, és át az ajtón! Remélem még képben vagytok, mert itt jön a neheze!

Level 4: Oblivion kekeckedik

Balra fordulva szenvedjük végig magunkat a folyosón, le a rámpán egyenesen a központi helyiségbe. Menjünk középre, ahol megtaláljuk a gyereket, akit Josh álmában látott. Megjelenik Adon, és elküld minket, ami igen érdekes fordulatokat hoz a történetben. Kiderül, hogy a gyerek maga Oblivion, és így most mindannyian meg fogunk halni, ahogy az már lenni szokott ilyenkor. Ámde Joseph megöli a gyermeket, aki egy szörnyeteggé alakul át. A következő feladat, tegyük hidegre Obliviont. Ha vicces kedvemben lennék, akkor azt mondanám, hogy gyerekjáték lesz. Ha értitek, mire gondolok...

Level 4: Oblivion

Lőjük a Razors Winddel Obliviont, amíg el nem kezd villogni! Amikor szétreped a mellkasa, válasszuk ki a napalmvetőt, és lőjünk, mint az állat! Akkor kell eltalálni, amikor levegőért kapkod a drága. Folytassuk addig, amíg már nem mozog. A fölső szirteken találunk gránátokat és töltényt. Figyelem! Oblivion kétszer regenárlódik a csata alatt. Amikor már nagyon legyengült, kezdjük el lőni a PSG-vel. Ez az életereje egyharmadát leszedi. Ne hagyjuk, hogy eltaláljon a kék energiatámadásaival, mert akkor hamar vége lesz a játéknak, és nem a mi győzelmünkkel. Amikor végleg kipurcan, a lelke elillan. A következő feladat ezt a kis ártatlan lelket elpusztítani.



Level 4: Oblivion lelkének elpusztítása

Menjünk ki az ajtón! Válasszuk ki a Razors Windet, vagy a Vampire Gunt, és menjünk be a szobába, ahol a fúró forog. A fúró mögötti folyosón menjünk végig, hadd hulljon a férgese!

Amikor a folyosónak vége menjünk végig a bal oldali átjárón! Forduljunk megint balra, és menjünk át az ajtón a folyosón, ahol is az a megtiszteltetés ér minket, hogy gránátokkal leszedhetjük Oblivion papjait. Ezután le a rámpán, majd az alsó folyosón vissza! A folyosó végén fordítsuk el a kapcsolót, majd rohanjunk vissza az átjátróig.

Jobbra menjünk az átjárón, majd a végén be az ajtón! Nyilazzuk le az őrt! A repkedő papot gránátvetővel díjazzuk. Le a rámpán, végig a folyosón, és fordítsuk el a kapcsolót! Felettünk aktiválódik a kék fényhíd, és mi ártatlan mosollyal menjünk fel a folyosón, válasszuk ki a Napalmvetőt és lőjünk bele az őrtoronyba! Legalább négyszer! Menjünk végig az átjárón és át a fényhídon, keresztül az őrtornyon, majd végig a folyosón. Itt megtaláljuk Joshuát. Miközben beszélünk vele, Adon lelövi, ekkor kiderül, hogy ő nem Joshua, hanem Oblivion lelke.

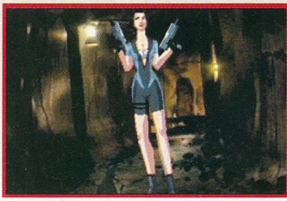
Level 4: Oblivion lelkének elpusztítása 2. rész

Ha nem akarunk már szórakozni ezzel a résszel- amit én ilyenkor már teljesen megértek!- egyszerűen lőjünk bele a PSGvel. Akik a fair play hívei, azok bizony elszenvednek egy darabig ezzel a jelenettel.

Egyszóval Oblivion halott, és a Turok újra biztonságban van. Persze úgyis lesz egy agyament programozó, aki majd kitalál egy folytatást, és akkor szenvedhetünk újra a Fireseed klán tagjaival, de addig is pihenjünk, vagy kiránduljunk. Mert az ölésből is megárt a sok, pláne, ha a játék hangulata is gyilkos. Halálra untam!

Remélem nektek azért tetszeni fog...

playtime! 01/05



Fear Effect Retro Helix

Betiltott lánykákkal, meg mindennel



Iron Aces

Azonosítható Repülő Tárgyak

Star Wars Starfighter

Már PS2-n is velünk van ez Erő



Surf Rocket Racer

Ezerrel a habok felett



Keresd április 13-tól az újságárusoknál!

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Fülöp Viktor
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor
Tördelőszerkesztő: Kozma Péter

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu
A PlayTime! honlapja: www.playtime-magazin.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1288 Ft.

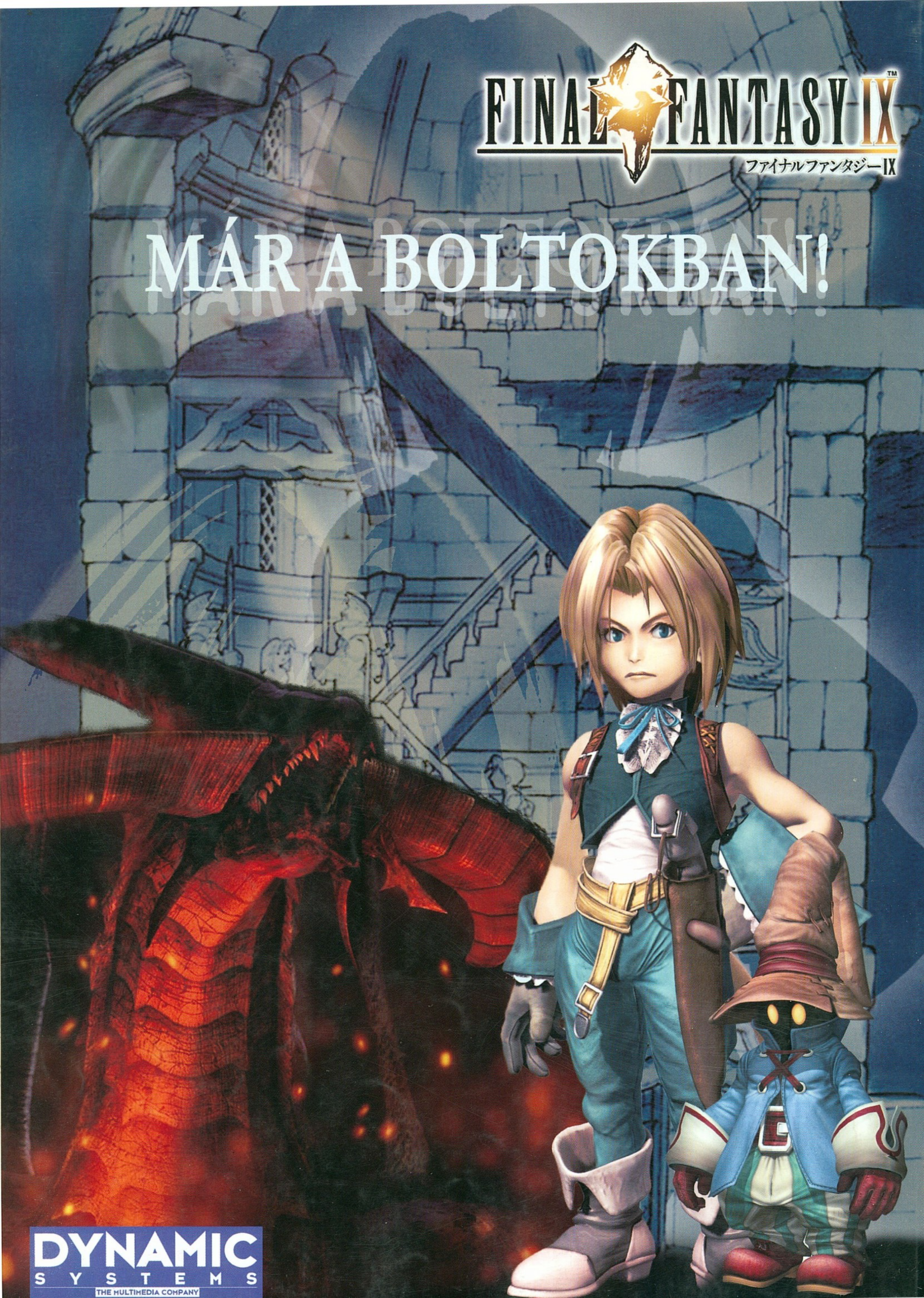
Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 5796 Ft (6 szám),
egész évre: 11592 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1586-6823


FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX
MÁR A BOLTOKBAN!
DYNAMIC
SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY